

WIZ

ז י ק ר

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סוג וינטודו מבוים ודרקונים ועוד

49
גיליון

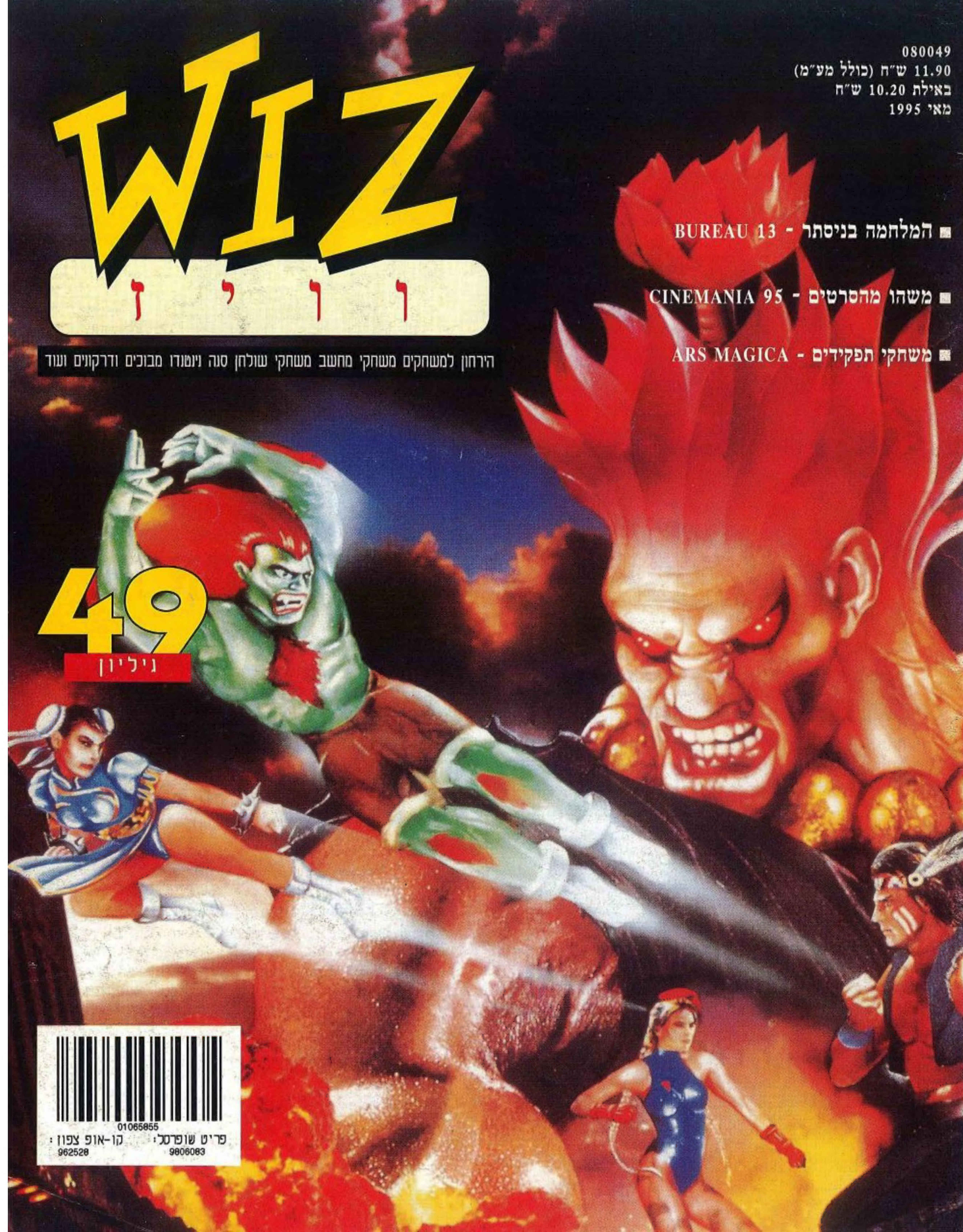


080049
11.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 10.20 ש"ח
מאי 1995

■ המלחמה בניסתר - BUREAU 13

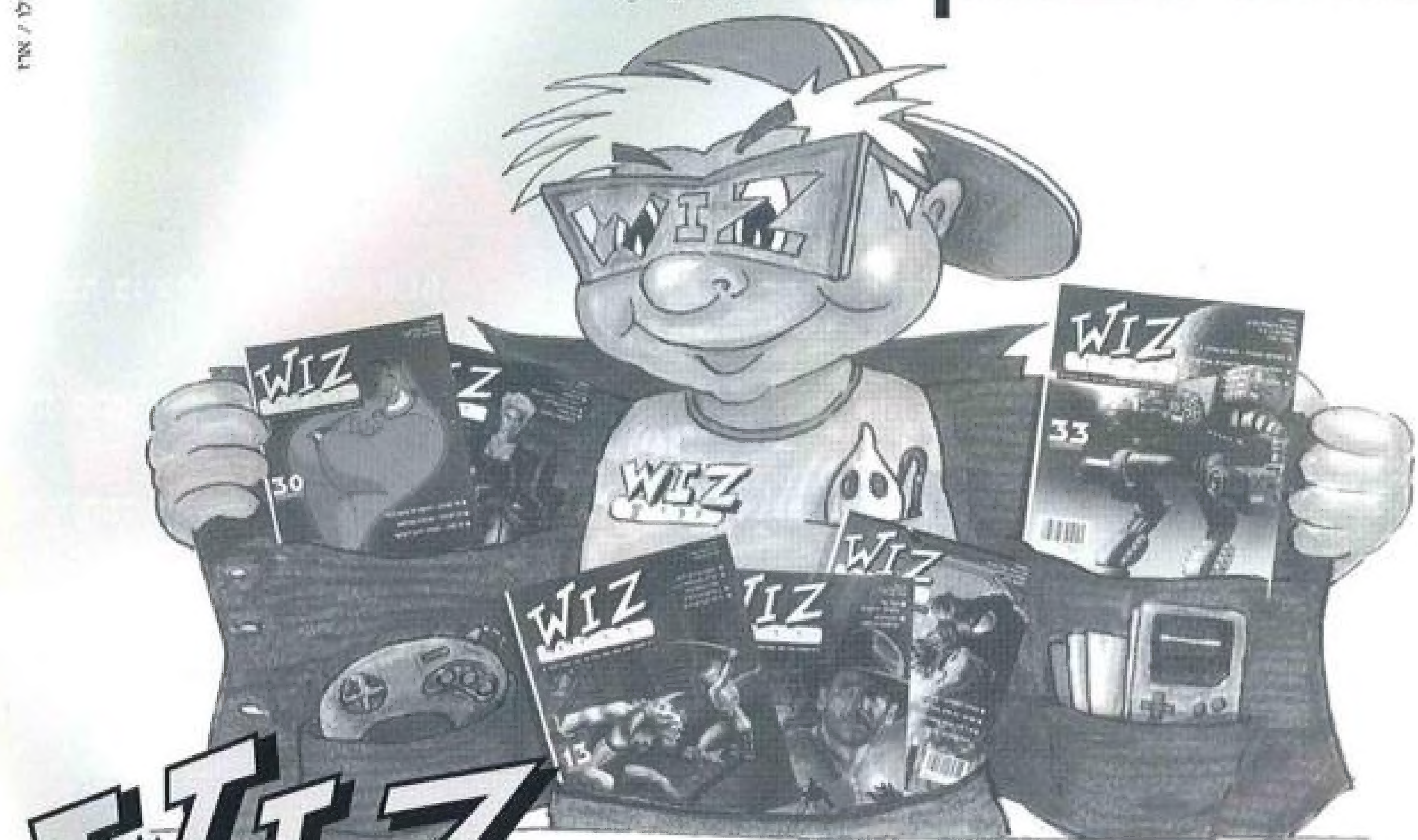
■ משהו מהסרטים - CINEMANIA 95

■ משחקי תפקידים - ARS MAGICA



אוהב לשחק אותה?

סילי / ארץ



WIZ נראה אותך מעיז ב-

הירחון למשחקי מחשב שולחן
מלווייה תפקידים ועוד

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף
ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים,
צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש
כל חודש מחדש.
מהר מאוד תלמד שהדקון לא נורא כל כך.
לכל מערה יש פתח ויציאה
ולכל משחק יש סוף והתחלה.
רוצה טיפ מנצח לסיום??

עשה עכשיו מנוי וזכה בכרטיס חבר של WIZ
המעניק הנחות ופרסים ווויזים לאללה.

מבצעים לחודש מאי ברשת חנויות באג

הנחות למנויי WIZ
עם הצגת כרטיס חבר
תלוש זה מקנה 20% הנחה ברכישת
משחקי מחשב (תקליטונים) של באג או מיראז'
15% הנחה ברכישת משחקי CD-ROM
ברשת חנויות באג בלבד!
יש למסור תלוש זה בטרם יוקנה.

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114
טל': 03-5702654, בין השעות 14.00 - 16.00
ברצוני לחתום על מנוי לוויז.

14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)

רשימת מתנות	משחקי C.D-ROM	משחקי P.C
<input type="checkbox"/> אולפן מוסיקה	<input type="checkbox"/> נסקר	
<input type="checkbox"/> NOMAD	<input type="checkbox"/> בברלי הילס	
<input type="checkbox"/> Demonsgate	<input type="checkbox"/> קרטן מייקר	
<input type="checkbox"/> חקר המעמקים	<input type="checkbox"/> אביש	

(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות)

<input type="checkbox"/> אני מנוי חדש/ה	<input type="checkbox"/> אני מחדש/ת	<input type="checkbox"/> הוראת חיוב בכרטיס אשראי
<input type="checkbox"/> מס' מנוי	<input type="checkbox"/> ויזה / ישראלכרט / דינורס (הקף בעיגול)	
<input type="checkbox"/> שם משפחה ופרטי	<input type="checkbox"/> שם בעל הכרטיס	
<input type="checkbox"/> תאריך לידה	<input type="checkbox"/> כתובת	
<input type="checkbox"/> רחוב	<input type="checkbox"/> מספר	<input type="checkbox"/> טלפון
<input type="checkbox"/> עיר	<input type="checkbox"/> מיקוד	<input type="checkbox"/> מספר ת.ז.
<input type="checkbox"/> טלפון	<input type="checkbox"/> בתוקף עד	
<input type="checkbox"/> מבקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס'	<input type="checkbox"/> מספר כרטיס	
<input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 160 ש"ח במזומן עבור 14 גיליונות.	<input type="checkbox"/> חתימת בעל הכרטיס	
<input type="checkbox"/> מצורפת המחאה על סך 290 ש"ח במזומן עבור 28 גיליונות.	<input type="checkbox"/> הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.	

WIZ

העניינים

מאי 1995 - גיליון 49

4	חדשות מעבר לאוקיינוס	
6	PC: הנסיכה והצפרדע	
7	PC: WOLF	
8	PC: חקירה מצולמת - KING QUEST 7	
10	PC: BLOWN AWAY	
11	PC: THE JOURNEY MAN PROJECT 2	
12	PC: BUREU 13	
14	PC: טיפים	
16	PC: נמלולים	
18	PC: DARK FORCES	
20	PC: WINGS OF GLORY	
22	PC: לומדה - מרידיה	
23	PC: לומדה - אנגלית במימד אחר	
24	פוסטר	
26	PC: אינטרנט	
28	PC: ARKANIAN	
30	משולחניו של ד"ר וויז	
32	PC: CINEMANIA	
33	PC: STARTREK	
34	PC: CANON FOODER	
36	מנה דרייב	
38	סקירת ספרים	
39	משחקי תפקידים: קול המתים	
40	משחקי תפקידים: ARS MAGICA	
42	משחקי תפקידים: מטרת דמות	
43	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי	
44	משחקי תפקידים: ההתאספות	
46	לוח	

מנהל: דוד רביב • עורך: קובי סיס • ניהול הפקה: לילי צהאף • מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954
עריכת לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: טל סלם • צלם: יהודה נגסי • המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיס, דוד זילברשטיין, שחף בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דיוויו כץ, רוני סל, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, עידו שמש, קובי קרלכר • עיצוב גרפי: סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות • דפוס: אומני אופסט בע"מ • מודל: WIZ, ירחון • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 • טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174
מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

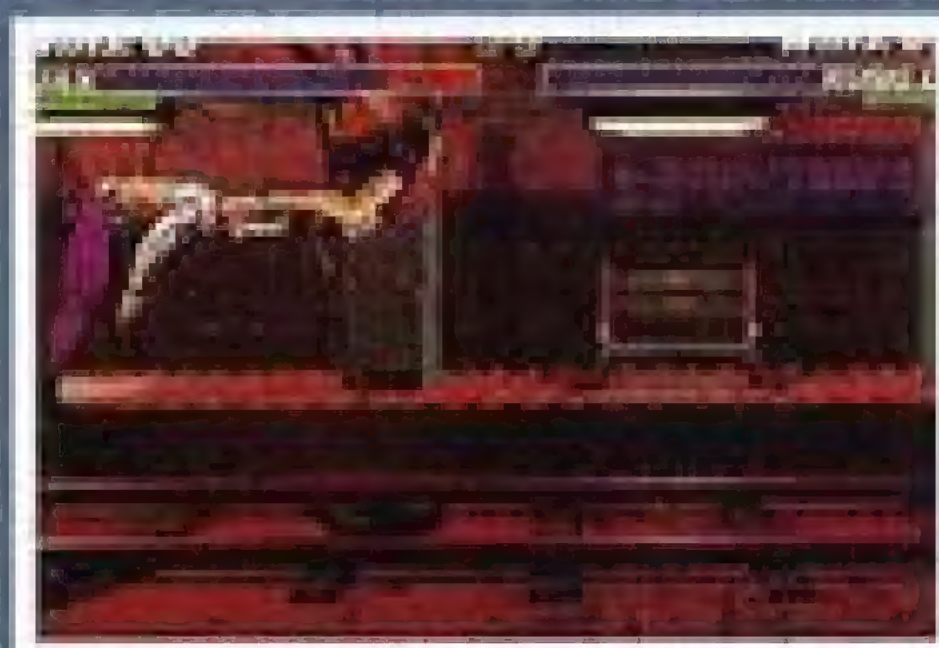
איך עבר עליכם החודש?
בהתחשב בעובדה שבועיים וחצי
ממנו היו למעשה חופש פסח ולכל
דבר יש סוף, אני בטוח שהיה לכם
לפחות חלק מהזמן שהייתם רוצים
כדי להתעדכן בכל החידושים,
ההמצאות והמשחקים הטריים
שהגיעו לארץ.
שמחתי לקבל מכם כל כך הרבה
מכתבים במהלך החודש האחרון,
ואני מצפה בקוצר רוח לקבל כבר
את המכתבים לחודש הזה.
וויז או לא וויז - החודש היה לנו
פסח. בפסח פוגשים סבתות ודודות,
סבתות ודודות מביאות מתנות, ואם
כבר מתנות אז למה לא משחקים
חדשים.
הי, הי, בואו לא ניתמם. סבתות
ודודות לא פראיריות, הן לא
מחלקות מתנות סתם כך. הייתם
צריכים לחייך יפה, לשאול לפחות
4 קושיות, להשתדל לא ללבוש ג'ינס
לליל הסדר, ואפילו למצוא
אפיקומן. אפיקומן = מצות, כמה
מצות אפשר כבר לאכול בשבוע
אחד?
אני לא יודע מה קורה אצלכם, אבל
אצלי בבית קונים כאלה כמויות של
מצות שמספיקות לפחות עד ראש
השנה. העיקר שיהיה, אתם יודעים.
היתרון המרכזי של המצות הוא
היכולת שלהן להמחיש לנו את מה
שעובר על המחשב כשדוחפים
לתוכו דיסקט. תארו לכם
שהאפיקומן היה בעצם דיסקט
שנחצה לשניים, מעניין מה אליהו
הנביא היה אומר על זה. אולי בכלל
הגיע זמן לשינוי, מצות בסגנון
CD-ROM ושיחות עם אליהו הנביא
במודם.
הגיע הזמן לרוץ קדימה!
קובי סיס

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו
מנוי וכך השתתפו בהגרלה
החודשית וזכו במשחק PC מתנת
Bug Games - המשחק יישלח
לבתיכם:
צור אבירם מנתניה, בקס גלעד
מיקנעם, מאיר שלמה מכפר סבא,
שוהם דורון מקיבוץ עינת, לוזון
אורן מהרצליה, לנדאו נתי מרמת
השרון, גרשטנסקי אבנר מגני
תקווה, מורגנטרן טל מכפר סבא,
כהן יהונתן מצפת ומיארה עידן מבת
ים.

חשובות לשאלות קוראים ומנויים
בין השעות 14:00-16:00 בלבד.

Mortal Kombat III

הדם עוד לא נקרש בזירה, והנה לכם תמונות מתוך Mortal Kombat 3 המפותח בימים אלו. המפתחים מבטיחים סצינות מדהימות שטרם נראו במשחקי קרבות עד היום! אנב, ב-22 ביוני, יפתח בעיר פרמונט בארה"ב מסע ההופעות של גיבורי Mortal Kombat, וימשיך אל 200 ערים שונות ברחבי ארה"ב. לפני ההופעה בה יציגו הלוחמים את יכולתם, ויוקרן קטע מתוך Mortal Kombat 3 על גבי מסך ענק. וואו!



מכונות משחק חדשות



Cyberbots - משחק לחימת רובוטים של Capcom



Virtua Striker - סימולטור כדורגל של סגה



Rail Chase - מרדף חדיש של סגה



Red Zone - משחק נהיגה של Jaleco

אולטרה 64

חברת Software Creations האנגלית, עומדת לסיים את כלי הפיתוח הקוליים המשמשים ליצירת מוסיקה למשחקי אולטרה 64 ולמכשיר עצמו. עד עתה רק כמה בתי תוכנה עשירים השתמשו בכלי הפיתוח של האולטרה 64 מסיבה פשוטה: ערכת הפיתוח הכוללת מחשבי סיליקון גרפיקס Onyx Reality עולה \$250,000.

נקווה שעתה יוכלו גם בתי תוכנה קטנים ופחות עשירים להרשות לעצמם להצטרף לחגיגה.

PlayStation 2

הדרך הנולד עוד לא למד ללכת, המערכת עוד לא החלה להימכר רשמית אפילו בארה"ב ובלי לקחת בחשבון יבוא "אפור" מיפן, וכבר ישנו מידע אודות מערכת המשחק המופלאה של סוני - PlayStation 2 גרסה 1002.

בכנס מפתחי תוכנה שערכה חברת Sony Computer Entertainment - החברה האחראית על מערכת ה-PlayStation, הציגה סוני את תוכנית הלחימה שלה על שוק משחקי הטלוויזיה. החברה הודיעה על כוונתה להוציא לשוק בשנת 1997 את מערכת ה-PlayStation 2, שתכלול כמוכן שיפורים אלקטרוניים וגרפיים, אך השינוי המהותי יהיה חיבור ל-Superhighway - מערכת תקשורת עולמית דוגמת Internet. אם זה אינו מספיק, סוני הודיעה על מערכת ה-PlayStation 3 שתצא לשוק בשנת 2003, ותתוכנן כך שתתאים עד שנת 2011 ותחיה 8 שנים.

כאחד שאינו יודע בדיוק מה יעשה מחר אני מוכרח להצדיע לחברת סוני...

נינטנדו בחלל



חברת נינטנדו וקבוצת Satellite Digital Music Broadcasting Group המכונה בקיצור St. Giga הודיעו על שיגור היסטורי לחלל. שיגור הלווין הראשון בעולם לשידור נתונים, המכונה Super Famicom Broadcast, הלווין החל לשדר ב-23 באפריל.



המערכת נקלטת ופועלת רק ביפן, ומחייבת ציוד לקליטת לוויין BS הכולל מקלט ואנטנת צלחת קטנה. המערכת הנמכרת על ידי נינטנדו כוללת את המקלט המתחבר לסופר נינטנדו, וקלטת מיוחדת הכוללת יחידת זיכרון שמחירה כ-\$200.

St. Giga היא תחנת שידור מוסיקה דרך לוויין הקרוי BS - כדי לקלוט את המוסיקה יש צורך לשלם דמי מגוי. שירות המידע החדש של נינטנדו יכלול מידע קולי וכלומר, מוסיקה, מידע טקסטואלי כגון חדשות או טיפים, תמונות וידאו ותוכנות משחק. המידע יישען לתוך זיכרון הקלטת, כדי לאפשר משחק או צפייה בו על גבי מסך הטלוויזיה. הקלטת מכילה 4 Mbits של RAM ו-256 Kbit SRAM לגיבוי. לתוך קלטת זו נכנסת יחידת זיכרון של 8 Mbit. המערכת נבחנת בשלב זה ביפן, ונינטנדו ארה"ב עוקבת אחריה בעניין רב.

PlayStation - נתונים טכניים

16.7 מיליון צבעים ברזולוציה של עד 640x480
צליל: 24 ADPCM ערוצים
זיכרון: 16Mbit ראשי,
Sound RAM 4Mbit, 8Mbit V-RAM
256K CD-ROM Buffer

מעבד R3000A 32-bit RISC
מנוע גיאומטרי תלת מימדי 33MHz
66 MIPS (66 מיליון הוראות בשנייה)
1.5 מיליון מצולעים שטוחים בשנייה
500,000 Texture-map בשנייה





זאבו! זאבו!

גם שהוא לא מכיל יותר מחמש שורות בכל פעם!
הסימולטור "זאב" הוא באמת משהו יוצא דופן, ויכול להיות מתנה נחמדה (שלא לדבר על חינוכית), לחבר שאוהב בעלי חיים או מתעניין בטבע - מעניין מאוד ובהחלט יוצא דופן.

דרישות מערכת

מעבד: 386DX (רצוי: 486DX)
זיכרון: 4MB (רצוי 8MB)
כרטיס קול: סאונד בלאסטר (רצוי: סאונד בלאסטר פרו)
עכבר: רצוי
כונן CD: מהירות רגילה

ציונים

סוג: סימולטור
גרפיקה: 70
צליל: 80
כיוון: 90
כללי: 80

שווה את המחיר? משחק יוצא דופן ויכול להיות שווה את ההשקעה.

מאת: שחקן בן-צור

חבריה, להירגע, לא מדובר בלומדה המגוללת את סיפור הילדים על הילד שצעק "זאבו זאבו" וגם לא בסרט בכיכובם של ג'ק ניקולסון ומישל פייפר על איש הזאב - מדובר ב... סימולציה! סימולציה???

אפשר להוריד את הגבות ואת סימני השאלה מפרצופיכם - מדובר בסימולציה שעוסקת בזאבים! אתם משחקים בתור זאב ועליכם לעמוד במשימות שונות המוטלות עליכם.

המשימות נעות מקלות מאוד (כגון: מציאת מיס) ועד קשות ומורכבות ביותר, שביצוען יכול לקחת מספר שעות, כמו: להפוך למנהיג להקת הזאבים ולהוביל אותה למקום בטוח מציידים.

זה אולי נשמע משעמם וקל להחריד, אך גם אנחנו התפלאנו עד כמה מורכב ויפה יכול להיות סימולטור מסוג זה - הגרפיקה אינה מדהימה ולא ציפינו ליותר מדי, אבל המשחק בכללו (בשילוב של צלילים ואיכות עלילה) הינו מקסים ועלול, אם לא תשימו לב, לרתק אתכם.

את הסימולטור יצרו (כנראה) מספר חברות, אשר התחייבו לשמור על בעלי החיים בכלל ועל הזאבים בפרט (מעין אגודת "תנו לזאב לחיות"). הסימולטור מתייחס לכל מה שידוע על זאבים עד כה - מנהגי אכילה, התנהגות חברתית ומעמד בלהקה, התאמה לשטח ולאקלים וכדומה. עליכם לעמוד במשימה כאשר עומדים לעזרתכם כל חושי הזאב (ריח, ראייה

ושמיעה), ונגדכם עומד האויב הגדול ביותר של הזאב - הצייד (שנע ברגל או באוויר באמצעות מסוקים).

תוכלו להשתמש בחושים אלה בכל נקודה, כדי לכוון את עצמכם לכיוון מסוים, להתחמק מציידים, למצוא מיס ואוכל או זאבים אחרים (עליכם להתנפל על צבי או איילה או להסתפק באוכל שקברתם במועד מוקדם יותר, כדי להזין את עצמכם). בזמן המשחק יש להתחשב גם במצבכם הפיזי ולדאוג לאכול, לשתות ולישון, אם לא תעשו זאת בזמן - תמותו. לעתים, כאשר תיתקלו בצייד או בזאב נודד אחר, תיפצעו. הדבר ישפיע כמוזן על מצבכם הגופני, תזדקקו למנוחה יתרה ולמים, ולא תוכלו לרוץ או ללכת במהירות הרגילה אלא במהירות איטית יותר מהרגיל (מה שהופך אתכם לחשופים יותר לציידים).

שטח המחיה הוא בעל חשיבות רבה ויכול לנוע מארקטי ליער או מדבר, וגם זמן ההתרחשות (יום או לילה) נלקח בחשבון.

אם אתם חושבים שהסימולטור הנ"ל הוא קל, אתם טועים, ובגדול! אפילו המשימה הבסיסית ביותר (למצוא מיס) עשויה להימשך כחצי שעה, לפני שתצליחו בכלל להתקרב למקור מיס כלשהו.

בין קטע לקטע או בזמן מנוחה או אכילה, יופיע מידע על זאב בנושא כלשהו להעשרת הידע הכללי, ויש במידע זה כמה וכמה נקודות מאוד מעניינות. אני בטוח שהמידע הזה יעניין אתכם כשיופיע, מה

הנסיכה והצפרדע



והם חיו ב... עד עצם היום הזה

מאת: עידו שמש

מי לא מכיר את האגדה על הנסיכה והצפרדע? כן, כן, אותה אגדה קלאסית על הנסיכה שאיבדה את כדור הזהב האהוב שלה, והבטיחה לחיות לפחות יום אחד עם מוצא האבידה. מה לעשות שדווקא צפרדע ירוק ומכוער אבל לא פראייר מצא את הכדור. הצפרדע מבקש נשיקה מהנסיכה והופך לנסיך יפה תואר. ההרפתקנים שבכם מוזמנים לנשק את האריזה. עתה, מגיעה האגדה למחשב, בתוכנה חדשה ל-CD-ROM מבית מחשבת.

בתחילת המשחק, יהיה עליך לבחור בין צפייה באגדה (משהו בסגנון שעת סיפור) לבין המשחק. האפשרות של צפייה בסיפור מיועדת לילדים בגילאי הגן וכיתה

כשבכל אחד מהם מופיע טקסט מתוך הסיפור. באפשרות של שמיעת הסיפור וצפייה בו לאחר קריאת הטקסט, יופעלו כל החפצים במסך, וכל אחד מהם יציג קטע אנימציה קצר ומצחיק שמוסיף גוון לאגדה. לקראת סיום כל מסך, באפשרות של שמיעה וראיית הסיפור בלבד, יוצגו ניסיונות העזרה של הפיות לנסיכה, בבעיה שהתעוררה באותו מסך (אמנם בדרך כלל הפיות לא מצליחות לעזור לנסיכה, אך בכל מקרה קטעים אלו הם המצחיקים ביותר בתוכנה). התצוגה בכל מסך מחמישה עשר המסכים נמשכת כחמש דקות, ומי שירצה לראות את כל הסיפור, יידרש להקדיש לעניין כשעה ועשרים דקות.

התוכנה דורשת מסך SVGA בתצורה של 480 X 640, עם 256 צבעים. ללא מסך כזה התוכנה לא תפעל. את התוכנה מפעילים מתוך Windows, ולפני הכניסה לתוכנה ניתן לבחור האם האגדה תסופר בעברית או אנגלית. בנוסף לכך ניתן גם לראות קטעים מהאגדה הבאה בסדרה: בגדי המלך החדשים.

התוכנה מיועדת לילדים מגיל 6 ומעלה, אך גם ילדים קטנים יותר יוכלו ליהנות מצפייה בסיפור, מכיוון שבכל התוכנה יש קול אנושי, וגם ההנחיות נשמעות, ולכן אפילו ילד קטן יוכל להשתמש בתוכנה ללא עזרה של מבוגר. בעיה אחרת בתוכנה היא שאפילו עם CD-ROM בעל מהירות כפולה, אופן העברת הנתונים לכונן הקשיח לוקח זמן רב, וזה גורם לכך שבמהלך המשחק יהיו הפסקות לזמן מה, וחבל מאוד שהפסקות אלו באות באמצע רצף המשחק והעלילה, ומרגיזות את המשתמש.

הגרפיקה במשחק די טובה. לכל מסך



א, ובה ניתן רק להקשיב לסיפור ולראות אותו - מבלי לשחק. לילדים הבוגרים יותר מומלצת האפשרות של המשחק, שבה אפשר לבחור לבד אילו דמויות להפעיל, ומתי. כמו כן, ניתן לבחור לראות רק קטעים מסוימים מתוך האגדה, ולשמוע את הסיפור שבהם בלבד. האגדה מחולקת לחמישה עשר פרקים,

ציונים

גרפיקה: 85
קול: 90
עניין: 75
כללי: 80

שווה את המחיר? לילדים בגיל הרך, ולשרופים על אגדות - זהו המשחק בשבילכם!



חקירה מצולמת



15 הקרב האחרון.



11 הארון חוזר לעצמו, עכשיו יש לעזור לגברת



7 זהירות! המכשפה הרעה דושה למוציא את הר הגעש.



16 סופספגנו.



12 דרישת שלום מארץ המזרים.



8 המסיבה של דון המודל.



17 לא להיכנס למאניקה, הכל כבר מסתדר, הגה התמונה המשפחתית.



13 הגעת לחדרה של המכשפה, חפש חוטב במגרות.



9 זו השיטה בה מחזירים את הנורה לשמים.



18 המשפחה בהמשך, LOVE STORY, סיפור אהבה.



14 שים לב למכונה מצד שמאל.



10 מים חיים.



מאת: דוד אידלס

כדי נוסף בסדרה הפופולרית KING'S QUEST בספור הזה אתה לא ניבור, גם לא בדיוק גיבורה, הפעם המשחק עונה על העיקרון של שניים במחיר אחד, אתה גם הניבורה וגם האמא שלה באותו המשחק. העניינים התחילו להתסבך כשהנסיכה רוזלה ואמה נפלו לתהום קסומה רוויית סכנות, לבטים, הרי גורל והרבה כוץ, המשתלבים ברצף ההרפתקאות המרכיבות את המשחק. קסמים, צבעים, מוסיקה, או במלים אחרות, כל מה שציפיתם מהסרטים של דיסני – תקבלו במשחק של סירה.



5 ארץ הטורפים נמצאת ליד החטיפים.



3 במהלך ההכנות ניתן לחלוק המון דברים בעלי חשיבות.



1 יד הגורל לוקחת את הנסיכה מידי אמה.



6 לא, אלה לא שלושה דרקונים היוצאים מהמערה, פשוט התפספס הצילום.



4 מה חולך פה? העץ והצבי האלה היו פעם חוגג הקסום.



2 קצת אוכל ומים זהים... חנה מעבר.



של אותו משחק אבל הפעם מהירה יותר, פשוטה יותר ובעלת דרישות הרבה פחות מוגזמות. בקיצור, אותה גברת בפחות אדרת וליותר אנשים. לא נתחיל לחזור ולהלל את המשחק ולמה כדאי לקנות אותו, מספיק להגיד כי אתם מפסידים את אחד המשחקים הגדולים בכל הזמנים וכדאי לכם עכשיו, יותר מתמיד, לרוץ ולקנות אותו, כי עכשיו הוא יכול לרוץ גם על 386

רגיל עם 4 מגה זיכרון וכונן תקליטורים בעל מהירות רגילה - וכל זה תוך האצת התגובה של המערכת והמשחק!

בקרב (כך כתוב בחוברת המצורפת) נשחק במשחק המשך, בו אתם מואשמים כי שיניתם את הזמן, וכי כל "שומרי הזמן" שהיו פעם חבריכם למקצוע מחפשים אחריכם. מי מזהיר אתכם הפעם - אתם מהעיתיד... מהעבר... אתם מהמתי... מהזמן...!

בכל מקרה - מומלץ מאוד!

דרישות מערכת

דרישות מערכת:

מעבד: 386DX (מומלץ 486DX2)
זיכרון: 4 מגהבייט (מומלץ 8 מגהבייט)
כרטיס קול: סאונד בלאסטר (מומלץ סאונד בלאסטר פרו)
עכבר: חובה!
Windows: חובה!

ציונים

סוג משחק: הרפתקה
גרפיקה: 100
צליל: 100
כיף: 100
כללי: 100

שווה את המחיר: שווה
שווה אחל-שקשוקה: שווה

The Journeyman Project TURBO

איזו התפתחות מדהימה! משחקים על CD-ROM היו רק בתחילת הדרך, ורוב המשחקים שווקו על גבי תקליטונים, לכן היה מדהים לראות משחק על CD-ROM



בודד, שמצליח לשלב כל כך הרבה איכויות, והיום, כשכל משחק מגיע על תקליטור (אחד או יותר), איכות של סרט היא כבר לא חלום, ובשוק מסתובבים משחקים כמו HELL וסדרת "בודד באפילה", עדיין לא ראיתי משחק באיכות כללית (שילוב של גרפיקה, צליל ועלילה) כל כך טובה כמו במשחק הזה.

ועכשיו, אחרי שהיללתי את המשחק בכל צורה אפשרית, אפשר להציג את גרסת ה"טורבו" של אותו משחק.

הגרסה הקודמת של המשחק דרשה מחשב בעל יכולת מדהימה (486, כונן תקליטורים בעל מהירות כפולה, 8 מגה זיכרון ו-Windows), וסביר להניח כי אז (ואפשר להניח שגם היום), רובכם לא קניתם את המשחק בגלל שהמחשב שלכם לא עמד בדרישות אלה וחלקן או כולן.

חברת "פרסטר" נגעה בדיוק בנקודה זו, ועשתה את המעשה הנכון. היא צורפה/הצטרפה לחברה אשר מתמחת באנימציה ממוחשבת, וביחד הוציאו גרסה

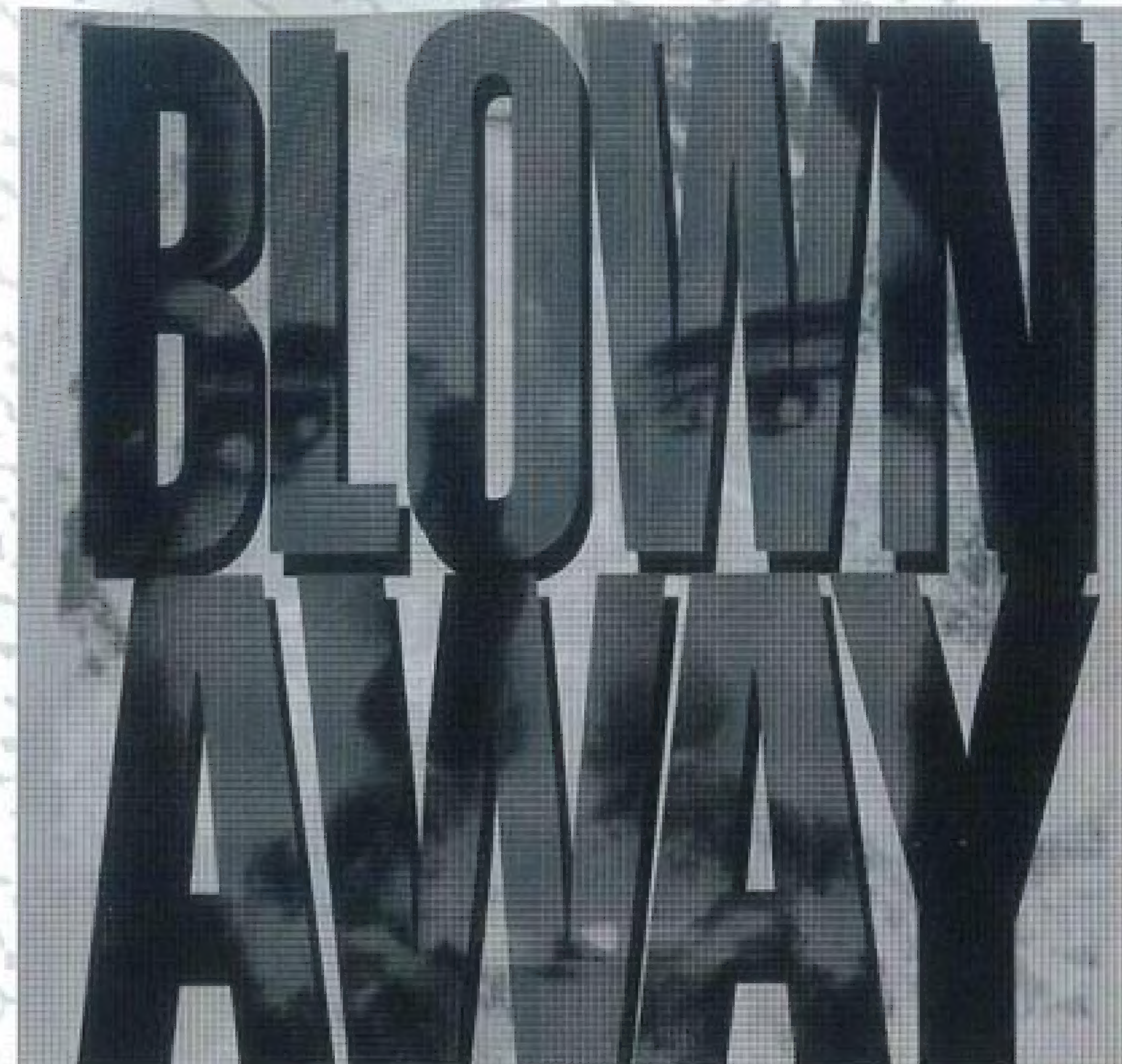
מאת: שחקן בן-צור

שנה וחצי עברה מאז סקרנו משחק בשם The Journeyman Project. אם היינו צריכים לסכם במלה אחת את התגובה שלנו, אז היינו מקבלים משהו כמו מדהים-מהמם-משגע-משהו-מטמטם! המשחק הופיע אז לראשונה, ובפירוש "סחט" אותי ואת המחשב הפרטי שלי מכל כיוון אפשרי. חצי שעה של התקנה, עוד ועוד הטענות מחדש, וקריאה מדוקדקת של כל ספר הדרכה אפשרי עד הרגע המיוחל, הרגע בו הצלחתי להפעיל את המשחק...

ואיזה משחק זה היה! בפעם הראשונה בהיסטוריה הצלחנו לראות על המחשב גרפיקה מהירה ומדויקת (ולא שטחי צבע), בשילוב מוסיקה סטריאופונית מדהימה ועלילה מטמטמת של קפיצה בזמן, פשעים



נגד האנושות ויצורים מהחלל - והכל, כאמור, במשחק אחד! צריך להבין שבאותה תקופה (תראו



חומר למחשבה

ו-ULTIMA UNDERWORLD, DOOM התשתית נותנת לנו אפשרות לשמור את המשחק בכל שלב, ואפילו יש תפריט מיוחד בו אנו יכולים להתאמן בפתרון כל החידות, מחוץ להתרחשות העלילה, כך שבמשחק עצמו, נהיה טובים וחזקים יותר. לסיכום, למי שלא אוהב משחקי מחשבה, אין מה לעשות עם BLOWN AWAY, כי את גרפיקת הווידאו והצלילים האיכותיים ניתן למצוא כיום בכל תקליטור שני, אבל, אם אתם אוהבים להפעיל את התאים האפורים, אז BLOWN AWAY נותן לכם אתגרים חדשים ומקוריים, בנוסף לסיפור עלילה מרתק, שמבוצע על ידי שחקנים הוליוודיים מקצועיים.

דרישות מערכת

מחשב 486 (מומלץ 586)
מינימום זיכרון 8MB
מסך VGA - 256 צבעים
כונן קשיח
Windows 3.1 ומעלה
כונן CD-ROM
כרטיס קול 16-ביט

הגרפיקה של המשחקים עצמם היא או בווידאו או בגרפיקה תלת מימדית חדה ברמה גבוהה, שלא מורידה מהרושם שקטעי הווידאו משאירים.

רמת המוסיקה גבוהה ולקוחה בחלקה מפס הקול של הסרט. השימוש בה נכון, כלומר המוסיקה תורמת לאווירה, ולא משתללת עליה. הצליל בתחום האפקטים מצוין, הצלילים של ההתרחשויות ריאליסטיים לגמרי - פיצוצים, דהודים, לחיצות על מתגים ורעשי רקע, כל אלו נשמעים באיכות קולית גבוהה ביותר. הדיבור, בדומה לרוב משחקי התקליטורים, מוקלט כמובן ונשמע אמין לגמרי. בסך הכל, BLOWN AWAY אמנם לא חידש לנו שום דבר בתחום הצליל, אבל הוא בהחלט ניצל בצורה טובה את הטכנולוגיות הקיימות.

התשתית נעוצה בעכבר, כמובן. כמו בכל אפליקציית Windows, הוא השולט כאן. איתו נעים בסביבה המצולמת, בצורה מקוטעת, כמו ב-MYST, HELL CAB ו-JOURNEYMAN PROJECT-1 בתנועה חלקה (SMOOTH SCROLLING) כמו ב-UNDER A KILLING MOON.

דויד וילברשטיין

מאז שחלה התפנית האדירה בתחום משחקי המחשב אל עבר התקליטור, ולאחר

הלהיט הראשון, האורח השביעי, ננטשו מעט משחקי המחשבה. אני מתכוון למשחקי מחשבה טהורים. כלומר, יש הרפתקאות עם חידות היגיון, משחקי תפקידים המשלבים בתוכם משחקי מחשבה קטנים, ואפילו משחקי מהירות-תגובה המשלבים בעיות היגיון וקטעי עולמם החדש של הנמלולים. אבל משחקי מחשבה נטו, כאלו המורכבים מחידות מתמטיקה, היגיון, אותיות, צורות, ושאר פאזלים שונים ומשונים, נעלמו מן השטח. משחקים כמו האורח השביעי, או טירתו של ד"ר מוח, משחקים שכשאתה תקוע בהם בשעה שתיים בלילה, אתה מתחיל לחשוב מי הבן-אדם המעוות שיצר את המשחק המטורף והשטני הזה, וכשסוף סוף אתה פותר את החידה, אתה מרגיש לפחות כמו איינשטיין בשנייה בה חשב על תורת היחסות. עד שיום אחד קם מישהו ואמר: "תחזור עטרה ליושנה!", וככה (פחות או יותר), נולד BLOWN AWAY.

העלילה נלקחה כמובן מסרט הפעולה בעל אותו שם, שהוצג בארץ לזמן מה. אתה עובר במחלק פירוק הפצצות של משטרת בוסטון, ואתה טוב ים אומרים שאתה הכי טוב. אבל אתה לא יכול לסלוח לעצמך על טעות אחת שעשית בתחילת תפקידך, שעלתה בחייה של משפחה אחת. יש מישהו אחר שלא יכול לסלוח לך על אותה טעות - היחיד ששרד מאותה משפחה. כיום, אחרי שהקדיש עצמו לבניית פצצות ומלכודות, הוא חוטף את כל מי שיקר לך, ובני ערובה אלו משמשים לו קלפי מיקוח ופתיונות במשחק אחד גדול וקטלני. אין לטעות כאן לרגע אחד. למרות סיפור המתח, המשחק הוא משחק מחשבה לחלוטין. קטעי הסרט אינם אינטראקטיביים, והחלקים בהם אתה משחק הם פשוט סוגים שונים של חידות. מחידות ריבועי קסם, לחידות מלים ואותיות, דרך משחקי זיכרון מתמטיים וכלה במשחקי הסתברות בסגנון רולטה רוסית - רק שבמקום אקדח, ישנם גרמים רבים של חומר נפץ שעלולים להתפוצץ במקרה של משיכת מתג לא נכון.

הגרפיקה וקטעי הווידאו שבמשחק הם באיכות גבוהה, אולי מפני שהתוכנה רצה תחת Windows, ולמעשה אנו יכולים לבחור את רמת הגרפיקה על ידי שינוי הגרפיקה של תוכנת Windows (אני הייתי מסופק לגמרי ברזולוציית 600 X 800.



לדעתו, הרעיון הבסיסי של המשחק הוא "תמיד יש יותר מדרך אחת לפתור את זה", וגם אם זה לא בדיוק נכון לכל אורך המשחק, מדובר בניסיון מוצלח במיוחד שלא נעשה במספיק משחקים.

הגרפיקה כולה תלת מימדית (דמויות, חפצים ורקע), מה שמוסיף אולי ריאליזם, אבל גם גורע ממנו באותה מידה בגלל מיעוט הפרטים בכל מסך שבנוי למעשה מגופים תלת מימדיים. לעומת זאת, האנימציה טובה, התנועה זורמת, והגיע הזמן שדמות ב"קווסט" הבנויה במקור מתמונת וידאו, תוכל לזוז לכל מקום במסך ובניגוד ל-NOCTROPOLIS בו יכולת לזוז רק למקומות בהם הדמות צולמה מראש.

דבר מפתיע נוסף הוא המרווח העצום בין רמת הצליל לרמת המוסיקה. המוסיקה חוברה על ידי מייק ברוס, והיא ברמה גבוהה מאוד. זה אולי הזמן להזכיר שעל התקליטור ישנם גם חמישה "טרקים" של קול כמו בתקליטור פשוט, המכילים קטעי מוסיקה באווירת המשחק. לעומת זאת, הקול הוא הכבשה השחורה של המשחק. אחרי כמות נכבדה של תקליטורים בהם המדבבים היו מקצוענים, הפעם הקולות נשמעים מאולצים ומלאכותיים, כנראה מכיוון שהחברה לא רצתה להשקיע עוד כסף בצליל. יש חוסר התאמה רציני בין מהירות הטקסט להשמעת המלים. (או שהטקסט רץ מהר מדי ולא שומעים חלק מהמשפטים, או שמכוונים אותו למהירות איטית יותר ואז מחכים זמן רב מדי עד שפס הקול של המשפט הבא יוזכר להגיע). חבל.

לסיכום, מבחינה רעיונית המשחק יותר ממוצלח, ואולי מהווה פריצת דרך.

דרישות מערכת

מחשב 386
520K זיכרון בסיסי
1.6M זיכרון EXPANDED פנוי
עכבר
כונן קשיח 13M זיכרון בסיסי
כונן תקליטורים מהירות כפולה

ISAAC RICHARDS

גאון. פיסיקה, ביולוגיה, כימיה, ביוכימיה, מחשבים, מה שרק תרצו, אמנם קרבות הם לא השטח שלו, אבל בכל מצב לחץ, הוא יוכל להפוך כמה חפצים שלכאורה אינם שימושיים לנשק אפקטיבי או למלכודת. מקגינור קטן עליו.

ALEXANDER KELTIN

נראה צעיר מאוד יחסית לאיש בן 300. אלכסנדר הוא ערפד. המחלק מספק לו מנות דם בכדי שלא יאכל חפים מפשע, ובתמורה הוא נותן את שירותיו - כוחו הפיסי עולה על זה של אדם הגיל פי כמה וכמה, מה גם שהוא חסין לכמה סוגי התקפות.

DELILAH LITTLEPANTHER

מעבר לרמתה הגבוהה באומנויות לחימה מסורתיות, היא מצוידת בחליפת פלדה ניסיונית, מעין רובוט שניתן ללבוש אותו, המחזק את כוחה, מגן עליה ואף מכיל בתוכו מספר כלי נשק. אל בהלה, אמנם מותר לבחור רק שני אנשים מתוך הקבוצה, אך ניתן לסיים את המשחק עם כל צירוף של סוכנים! המשחק עצמו לא משתנה (יהיו אותם מסכים, חפצים ודמויות לפגוש), אבל פעולות הסוכנים משנות את העלילה. ניתן להטיל קסם הרדמה על שוטר עייף, ואפשר לנסות להתגנב מאחוריו, לכיים אותו ואולי פשוט לחסלו...

טיפו: אל תתבלבלו, אם מצאתם חפץ ואתם פשוט בטוחים שהוא מתאים לפעולה מסוימת ולמרות זאת אינכם מצליחים להשתמש בו, נסו דרך אחרת, אולי החפץ הוא דרך פתרון שמתאימה לסוכן אחר או לגישה משחק שונה. באופן כללי הרעיון של שישה סוכנים ושילוב של שניים מהם הוא מהפכני, משום שהוא מאפשר כמעט לכל סוג של שחקן ליהנות מההרפתקה, בהתאם לסגנון החביב עליו (חקירה, קסם, או סתם "אקשן"). מה שמוביל אותי לנושא

הבא. כמו BLOODNET בזמנו, ו-HELL מאותה חברה, לפנינו משחק הרפתקה, המכיל קרבותו זה עדיין לא משחק תפקידים ממוחשב קלאסי (כמו EYE OF THE BEHOLDER ו-ULTIMA), אבל הקרבות הם פונקציה של כוח, נשק, נק"פ (נקודות פגיעה) ומזל.

העל-טבעי, ולהעסיק סוכנים העוסקים במאגיה. כן, אמר לעצמו ריצ'רד, זה יעבוד. זה רעיון מצוין למשחק התפקידים החדש שאני כותב. הגשם פסק. דבר אחד ריצ'רד לא ידע, הרעיון "הזהיר" שלו יגדל ויתפתח עד שיום אחד, חברה העונה לשם TAKE 2, תהפוך אותו למשחק מולטימדית. כך שבמידה ואינכם יכולים להתמודד עם כתביהם של אדגר אלן פו, סטיפן קינג וה.פ. לאבקרפט, נעלו טוב את הדלתות, סגרו את החלונות, הגיפו את התריסים וחכו את ההכתבה תעבור והשמש תזרח. מקרה זה נראה פשוט למדי. פשעים כאלו מתרחשים יום יום בעולם. אף אחד לא היה מעלה על דעתו לערב את מחלק 13 אלמלא אחד מסוכני המחלק היה מעורב. בעיירה קטנה כמו שטרטוסברג שמועות עוברות מהר מפה לאוזן, או כדאי שתשבו לפני שתחשפו למידע הבא. J.P. WITHERS, לשעבר סוכן של מחלק 13, ניסה להתנקש בחייו של השריף המקומי (מי היה מאמין!). המחלק לא יכול להסתכן בחשיפה ציבורית ועל כן הוא שולח למקום לא יותר משני סוכנים. כל סוכן במחלק מתמחה בדברים אחרים, ולדרגים הגבוהים לא אכפת אם העניין יטויה בעזרת כישוף, זימון שדים או צרור מקליבר 45. העיקר שהמקרה ייסגר במהירות ובסודיות. ואלו הסוכנים שלכל היותר שניים מתוכם יישלחו לשטרטוסברג:

FATHER BLANK

כומר נוצרי. אומר וצורף למחלק בשל הבנתו הגדולה בקסם, גירוש שדים, וידיעותיו הנרחבות אודות המימדים שמעבר. קרב פנים אל פנים ויריות - הם חולשותיו. במשך שירותו ככומר הוא פיתח לעצמו שיטות שיחה בעזרתן קל לו לדלות מידע מאנשים.

SELMA GRAY

מכשפה מבוגרת. עוסקת בעיקר בקסם הלבן, מתמחת בקסמי אור והרדמה. כוח הקסם שלה מוגבל, ולא תזכה להצלחה רבה במיוחד בקרבות מכל סוג שהוא.

JIMMY SUTTLE

גנב טוב עד כדי כך שעברו הפלילי נקי. התגנבות, כיוס ופריצה הם טבע שני לו, והוא בכלל לא רע בשימוש באקדח.



13 BUREAU

רעמים וברקים

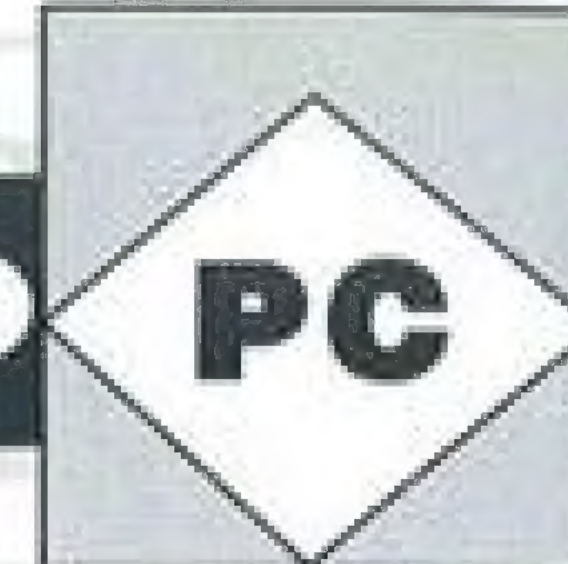


מאת: דויד זילברשטיין

תארו לכם שכל אותם הסיפורים על העל-טבעי אמיתיים? מה אם כל הסיפורים על ערפדים ומכשפות, שהפחידו אותנו כשהיינו קטנים אינם סיפורים בלבד? כולם זוכרים את אמא אומרת לנו שאין דברים כאלה במציאות,

אבל האם אנחנו זוכרים את המבט המוזר שהיה בעיניה כשאמרה זאת? זוכרים איך החווירה לשבריר שנייה כששאלנו אותה מה זה כישוף שחור? ערב חורפי. הרחובות שוממים. באחד הבתים נמצא בחור צעיר בשם ריצ'רד טוצ'ולקה. ריצ'ארד יושב מול מכונת הכתיבה שלו ומחפש השראה... ברק לבן

חוצה באכזריות את שמי הלילה, מאיר את פניו של ריצ'רד, ולפתע נשמע רעם. ריצ'רד טוצ'ולקה לגם מכוס הקפה שלו והמשיך להרהר, האם מישו בכלל יודע שכל הדברים המוזרים האלה אמיתיים. מסתבר שכן. ממשלת ארה"ב הקימה את מחלק 13, שתפקידו לחקור תופעות "לא שיגרתיות", לנצל את



רון קדרון מחצליה

■ POLICE QUEST 4

- ★ ביום הראשון: חקור את העדים, סמן את הגופה ואת הסיגריה. פתח את מיכל האשפה, רשום בפנקס את מה שגילית, שים לב לגרפיטי. דבר עם השוטרת ורק אז יסתיים היום הראשון.
- ★ בכל יום לך לאקדמיה והתאמן ביריות, נסה להשיג 300 נקודות או יותר.
- ★ בכל יום לך לחדר המתים ושאל את סם מה הוא גילה בניתוח, שאל גם את השוטרת במרתף הבניין אם יש תגליות חשובות. מלא טופס מספר 3.14 ותן אותו להאל.
- ★ קח מחדר המתים את החפצים של בוב היקמן ובובי ושינגטון, לך לבית של בוב. תן את המעטפה שלו לקטרין. חפש בארון וקח את הגלולות.
- ★ לך לסנטרל פארק, קנה בחנות דבק ותפוח, חקור את המוכרת. חקור גם את שני הילדים בקצה הרחוב. תן לילדה תפוח. דבר עם גברת ושינגטון, תן לה את המעטפה של

- בובי. לך לסמטה והוצא את הקליעים שתקועים בקיר.
- ★ מלת הצופן למחשב נמצאת על התמונה במגירה, ועל מספר התג שלך. בדוק במחשב את הגרפיטי שראית בסמטה.
- ★ את כל הראיות שתמצא (קליעים, דבק, נעל וכיו"ז) מסור לשוטרת במרתף של בניין המשטרה. את הקליעים צריך להעביר לשוטרת בקומה 4.
- ★ לאחר שתקבל שיחת טלפון, לך לסנטרל פארק, כשיתחילו היריות, הסתתר מאחורי המכונית, לבש אפוד מגן, קח את הרובה מתא המטען ופתח בירי על הפושעים. כך מסתיים היום השני.
- ★ ביום השלישי, לך לביתו של יו מני, קח מהגינה בבית של הזמר נעל. הראה את הנעל ליו מני, לחברה שלו ולשוטר. נסה לקחת סיגריה מהמאפרה בלי שירגישו.
- ★ חזור למשרד ובדוק במחשב מיהו דניס ווקר, לך לבית שלו ולאחר שתכבה את הרדיו, הוא יברח. כאשר החברה שלו תאיים עליך, שלוף את האקדח,

- פקוד עליה לעצור ולזרוק את נשק. כבול אותה באזיקים. במשרד עליך למלא טופס 3.14 ולמסורו להאל, קח תזכיר מהשולחן, קרא אותו ולך לביתו של היקמן, דבר עם קטרין.
- ★ כשתהיה בבאר יחד עם סם וציסטר, קח בייגלה מהקערה שעל השולחן, חכה עד שהמפקח יבוא, רק אז היום השלישי יסתיים.
- ★ ביום הרביעי, כאשר דניס ווקר מתקיף אותך בעירייה, שלוף אקדח, פקוד עליו לעצור ולזרוק את הנשק ואז תכבול אותו באזיקים.
- ★ לך למוסך, כדי להיכנס למוסך, הראה את התג בכניסה, אז יגלו לך את הסיסמה. דבר עם האיש, היכנס למכונית וקח את העיתון הנמצא בה.
- ★ חפור מתחת לעץ וקח את העצם, תן את העצם לסם.
- ★ לך לרחוב הוליוד ווין, חקור את מוכר התקליטים, היכנס למועדון וחקור את אלקטרה. הראה לה את הנעל. קח את המצית כדי להדליק סיגריה. צא וקח את המראה השבורה. חזור למועדון וחקור את בובי קן.



הראה לה את הנעל.

- ★ כדי לסלק את הכלב בגריפית' פארק, סנור אותו במראה ותן לו בייגלה.
- ★ לך לחדר המתים, שם תראה את הכתבת מראיינת את שרי. זהו סוף יום רביעי.
- ★ ביום חמישי, לך למוסך, רשום את מספר המכונית, חזור למשרד ובדוק במחשב את המספר, דבר עם המפקח, גש למשרד הסעד וחקור את המזכירה. היכנס למשרד של לואלה וקח משם קלטת ותיקים. תן את הקלטת למוכר התקליטים וקח מקל. היכנס למועדון וחקור את ברבי.
- ★ סע לתיאטרון וחקור את מישל על לואלה, הראה לו את הראיות שהשגת, ושים לב אם הוא מגיב. בדוק את החדרים, שמה את התא שהוא נותן לך. היכנס לאולם, ולאחר החלום המפחיד, לך לסנטרל פארק, קח חבל מהקרטינים.
- ★ לך לגריפית' פארק ותן את החבל לכלב, כשתגיע לסימטה, פרוץ את הדלת בעזרת האלה. הדלק את הפנס ופרוץ את הדלת באמצעות סכין. הדבק את המראה למקל ואז תוכל לבדוק אם השטח נקי, היכנס למטבח, פתח את המקרר ובדוק את יתר החדרים.
- ★ תן את התרופה לכלב. בחדר הימני תמצא דלת סודית בארון. היכנס לאולם הקולנוע. גש לדוכן וקנה פחית קולה בתוכה תמצא מפתח. היכנס לשירותים מימין ופתח את ארונות המגבות. קח את המזרק ושים אותו בשקית. חזור לאולם, פתח את הדלת הנעולה מימין. הדלק את הפנס ואי אפשר לגבור על התוקף.
- ★ רון קדרון נתן לנו את הטיפ האחרון כדי שתוכלו לסיים את המשחק אבל... את זה אנחנו כבר משאירים לתאים האפורים שלכם.

■ פגיון הדמים

- ★ הרוצח רודף אחרך, מה אפשר לעשות? לך מסך ימינה, סנור את הדלת וקשור חוט תייל סביב הידית. לך מסך שמאלה ונעל את הדלת. לך מסך למעלה, הוזה את הכיסא, עלה על הכיסא ופתח את החלון שמעל לדלת. לך מסך למעלה והסתתר במומיה השמאלית. צא מהחדר והיכנס דרך

- הדלת השבורה. הוזה את הארגז התלוי וחתוך את החבל. הוזה את הארגז הימני והכנס למעלית. רד לחדר המומיות. קח מומיה ושים אותה על הדלת. גע בנחש שמעל המומיה השמאלית בעזרת לוכד הנחשים.
- ★ הפתרון של החידה שרעמסס נגיד שואל אותך: TOMB, WOMB.
- ★ הפתרון לשאלות המופיעות בסוף המשחק: ווטני ליטל רצח את ד"ר קרינגטון והתחזה לדמותו. הוא זה שגנב את הפגיון. המפקח אוריילי רצח את השאר, המניע - כספי, במקרה הרצח של איבט המניע היה קנאה. הוא זה שהניע את ווטני ליטל לנגוב את הפגיון. הרוזנת וליטל ביצעו את הגניבות של התמונות. זיגי היה זה שתווך, ארני ליץ' ביצע את ה-FENCING. רעמסס נגיד היה הכהן הגדול של הכת.

אופיר אייל

■ גבריאל נייט

- ★ כשאתה נכנס לאחוזה של וולפנגג דבר עם העוזרת, לך לחדר שבצד ימין והסתכל עליו.
- ★ דבר עם העוזרת שוב ושאל אותה על הכנסייה ועל הטקס. אחר כך עלה לחדר השינה, קח משם את הקערה ואת המספרים שנמצאים על השולחן, קח גם את המגילה מתוך הארון שבקיר.
- ★ כדי להשלים את שתי התמונות הראשונות מהכנסייה פתח את החלון והשתמש בשלג, כמו כן, השתמש במספרים כדי לגזור את שערך. חזור לכנסייה, על הקיר ליה המדרגות יש סכין - קח אותה. אל תשכח לקחת את המלח מהעוזרת ולך לכנסייה. שים את הקערה על השולחן והשתמש מעליה במלח. השתמש בסכין כדי להקזיז מעט מדמך לקערה. כרע ברך וקרא בקול את המגילה.

איתי אייל

■ פוליס קווסט 3

- ★ אם מוחקים את קובץ VERSION כאשר מפעילים את המשחק, המחשב מאפשר לך לבחור באיזה יום להתחיל.

מישי בן יפת

■ DOOM II - HELL ON EARTH

- ★ IDDQD - בלתי פגיע.
- ★ IDKFA - כל כלי הנשק.
- ★ IDCLIP - מעבר דרך קירות.
- ★ IDDT - מפה מלאה.
- ★ IDBEHOLD - תפריט.
- ★ IDBEHOLD/I - רואה ואינו נראה.
- ★ IDBEHOLD/S - חליפת הגנה נגד רעל וחומצה.
- ★ IDBEHOLD/R - הגברת כוח האגרוף.
- ★ IDBEHOLD/A - הארת מקומות חשוכים.
- ★ כדי להרוג את היצורים שיוזרים אש, מומלץ לעמוד קרוב אליהם ולהרוג אותם בעזרת מסור חשמלי, רק לדרך הזו הם לא מצליחים להגיב.
- ★ כדי להרוג את היצורים עם הקרניים מומלץ לירות בהם עם ה-SHOTGUN.

ברק ברקוביץ מירושלים

■ קירנדיה 3

- ★ מומלץ להגיע לכלא עם כמה שפחות דברים, אבל חשוב מאוד להגיע עם מספר.
- ★ כשהשוטרת יוצאת מהכלא, שים את המסמר על התיבה הגדולה. כאשר היא תפתח את התיבה, שים את המספרים על היצור והתחל לסרוג.
- ★ כדי להיכנס לאמבטיות, עליך לעקם מסמר על ידי פתיחת מנעול ולחברו אל האגוז על החוט שנמצא בחדרך.
- ★ השתמש בחפץ שנוצר על התיבה (בה כתוב ו).
- ★ מסמר פותח כל מנעול חוץ ממנעול הטירה.

זן פומרציק

■ האורגים 1

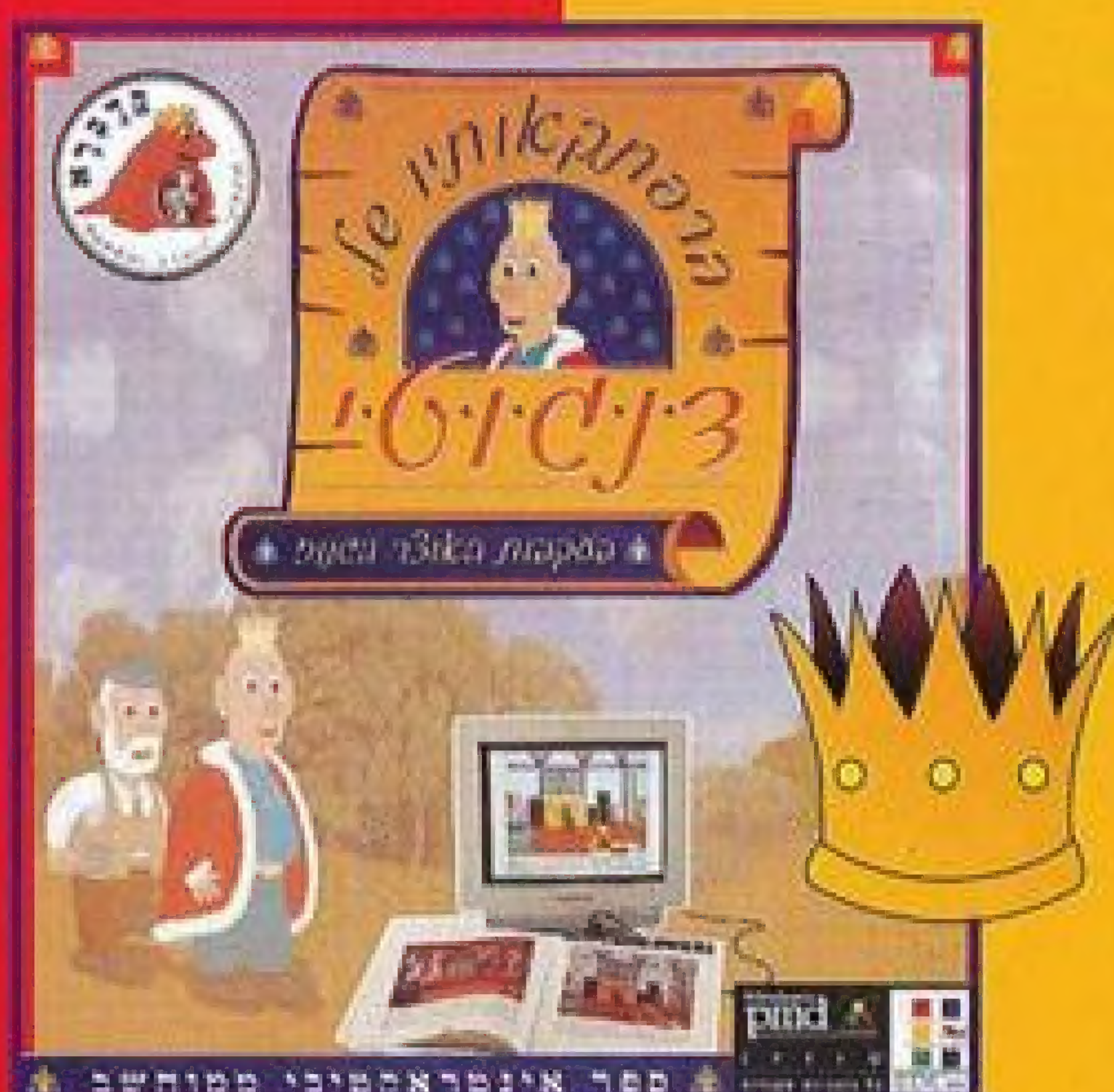
- ★ כדי לקבל את התו F צריך להפוך את הקס לזהב ולצבוע את האוהל.
- ★ יש ללכת ליער ולהסתכל על המצבה, לחזור להתחלת המשחק ולפתוח את הבשמים.
- ★ שים לבו התווים משתנים ממשחק למשחק.
- ★ במערת הדרקון, הפוך את הזהב לקס והפחד את הדרקון.
- ★ כדי להגיע למערת הדרקון צריך לצבוע את הכבשים בירוק.



סדרת קדברא משחקי לומדה ומחשבה

נא להכיר!

הרפתקאותיו של דנגוטי - ספר
אינטראקטיבי המתחבר ישירות
למחשב ומאפשר לכם לראות
סרט, לקרוא ולדפדף בספר
המצורף, או לבקש מהמחשב
שיקריא לכם סיפור ולהראות כל
קטע שתבחרו ממנו. לבסוף תוכלו
לבנות סיפור עם כתב חידה ממנו
תיצרו סרטון וידאו קצר.



לגילאי
11-5

עיצוב: אוריין לוזן | 03-5179395



טרידיה
התוכנה היחידה המאפשרת
לכם לתכנן, לבנות וליצור
250 דגמים שונים ביניהם
מכוניות, אנשים, בעלי חיים
מבנים ועוד.

להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות

שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, כנרת 13 בני-ברק | 03-5794711



הויד
זילברשטיין

זה לא DOOM!



או קיי, לא צריך לספר לאף אחד מה זה. כל מי שיש לו מחשב, שיחק או ראה פעם את אחד ממשחקי הנמלולים (LEMMINGS). לכאורה, נראה שאחרי "הנמלולים", ה"אוי לאו עוד נמלולים" וה"נמלולים-2 שבטים", לא יהיה הרבה מה לחדש, ומדובר בעוד ניסיון למחזר רעיון שמכניס כסף, ובכך, טעיתם. אמנם ניתן לומר - אותה הגברת בשינוי אדרת, אבל בחיוב, תראו איזו אדרת!

הסיפור

לא שבאיושהו משחק ממשחקי הנמלולים הסיפור חשוב, אבל יש כאן אחד. הנמלולים והרי אלו אותם יצורים שהולכים תמיד ישר ולבסוף טובעים בים, נטשו את מחוות ילדותם, חילקו את עצמם לשלושה שבטים (שלושה שהיו חלק מהשבטים במשחק "נמלולים-2" - שבטים), הקלאסיים, המצריים ונמלולי הצל, ובעזרת ספינה פורחת הניעו לשרשרת איים חדשה. אותה כל שבט יוצא לחקור מכיוון אחד. לאחר שכל אחד מהשבטים יעבור תלאות שונות ומשונות (30 מסכים לכל שבט - לא שמישהו סופר), הם ייפגשו ויחיו באושר עד למשחק הנמלולים הבא.

המשחק

עליך להוביל את עדר הנמלולים אל היציאה השוכנת בכל מסך במקום אחד, וסכנות רבות קיימות בינה לבין המיקום ההתחלתי של הנמלולים. בניגוד למשחק הנמלולים המקורי, אין אפשרות להרכיב מספר מקצועות לכל נמלול בתפריט השליטה וכנן צנחן, בנאי, חופר לעומק, חוצב וכו'). למעשה שתי הפעילויות האקטיביות היחידות הן קפיצה ולחץ על בחירה זו והנמלול המסומן יזנק בכיוון ההליכה שלו, חסימה והפוך את הנמלול לקיר ואף נמלול אחד לא יעבור ולך/שנה כיוון (גורם לנמלול חסום או עובד להתחיל ללכת, ולנמלול הולך לשנות את כיוון הליכתו). אל דאגה! כל הפעולות הרגילות של בניית מדרגות וגשרים, קדיחת מעברים בהרים וכו' לא נעלמו, רק שבמקום מקצועות הן מצוינות על ידי חפצים. נמלול הפוגש בדרכו את חפירה זדוקה, ירים אותה. חברו שימצא מספר לבנים ייקח אותן. הם לא ישתמשו בהם

ועכשיו הם ב-SUPER VGA, כל נמלול נראה גדול יותר על המסך (זה לא שהם גדלו, אלא שהם קרובים יותר, כך הסבירה באדיבות החוברת המצורפת), וציוריו הרקע עשירים יותר. לפעמים זה מבלבל כי אינך יודע אם הקיר שמלפניך גדוד הנמלולים שלך הוא רקע, והם הולכים מלפניו, או שמא הם יצטרפו לחפור דרכו או לטפס מעליו על מנת לעבור אותו.

המוסיקה והצליל

המשחק הוא לא בוויידאו והוא לא קווסט, וחבל שעובדה זו גרמה להזנחה מסוימת של החלק הקולי במשחק. יש כמה נעימות מתחלפות, אבל הן הופכות למאוד מונוטוניות, ומתחילות לשעמם לאחר שמשחקים באותו שלב שוב ושוב. תחום הצלילים והאפקטים נזנח אף הוא, ופרט אולי לקולו של נמלול אומלל שמתרסק מגובה רב או שמגיע לדלת היציאה המיוחלת, לא השקיעו מספיק בצליל וחבל.

התשתית

זה משחק עם עכבר, נכון... אבל... אני לא חושב שיש מישהו שיכול לשחק במשחק זמן רב, ובוודאי שלא לסיים אותו בלי להשתמש במקשים. מקשי הפונקציות (F1, F2, F3 וכו')... מפעילים את התכונות השונות, ומקש P, המסומן על גבי המסך כזוג כפות רגליים קטנות, עוצר את המשחק (כפות רגליים באנגלית - PAUSE) וזה דומה ל-PAUSE למי שלא הבין עד היום... אני באמת לא יודע מה הייתי עושה בלי מקשים אלו. העכבר פשוט לא מספיק מהיר לחלק מהמסכים. ראוי לציין את היעילות שבמקש ה-FAST FORWARD ("הילוך מהיר"), ממש כמו בטייפ או בוויידאו, שחוסך דקות ארוכות של שעמום לאחר שפתרנו את המסך ואנו רק מחכים שהקטנים יגיעו כבר לדלת.

לסיכום: זה לא DOOM! ובטח תהיתם למה זו הכותרת? אין כאן אקשן, יריות ודם. גם אין כאן הרפתקה מסתורית והרת סכנות ואהו! יכולתי לקרוא לכתבה "זה לא KING QUEST". אם לענות את המוח שלך עד לשעות שיגשופים ערים בהן הוא התחביב שלך - רוצ וקנה עכשיו!!!

סתאאאא... ברצינות, רגע, כל חולה רוח וסתם מישהו שאין לא משהו יותר טוב לעשות עם הזמן שלו ייהנה מהמשחק! מה שאני מנסה להגיד הוא שכל מי שחשיבה ומהירות תגובה במשחקים זה "הקליק" שלו, ימצא משחק חדש וחבר לחיים.

עד שאתה תבחר באופציה "השתמש", הגורמת לנמלול להשתמש בחפץ בו הוא מחזיק ואם הוא מחזיק. שיטה זו הוסיפה המון יכולות/מקצועות בנוסף לאלו שהופיעו במקור, ביניהן: שחייה, הליכה על תקרות/קירות בעזרת משאבות "פומפה" ממוזערות, הטמנת פצצות, זריקת רימוני יד, ואפילו כישוף כדורי אש...

כמובן שאלמנט הזמן עדיין קיים, ואין לך את כל היום להעביר את עדת מוכי הגורל המסכנים האלה למקום מבטחים. בנוסף לנמלולים ישנם כמה יצורים שהמחשב שולט בהם, מפלצות תפוא, ציפורי נשר אוכלי בשר, חפרפרות מתוסכלות שניתן לשדלן לחפור עבורך, ו"בייב" למינטי שגורמת לכל נמלול תסמונת רומיאו (להתאהב ולהתאבד). הערה: כמובן שהאופציה האהובה על כולנו, פיצוץ כל הנמלולים לרסיסים קטנים בשעה שהתסכול גובר, נשארה.

הגרפיקה

ובכן, תתפלא, אבל גם כאן שונתה האדרת. הנמלולים חזרו בגרסה משופרת

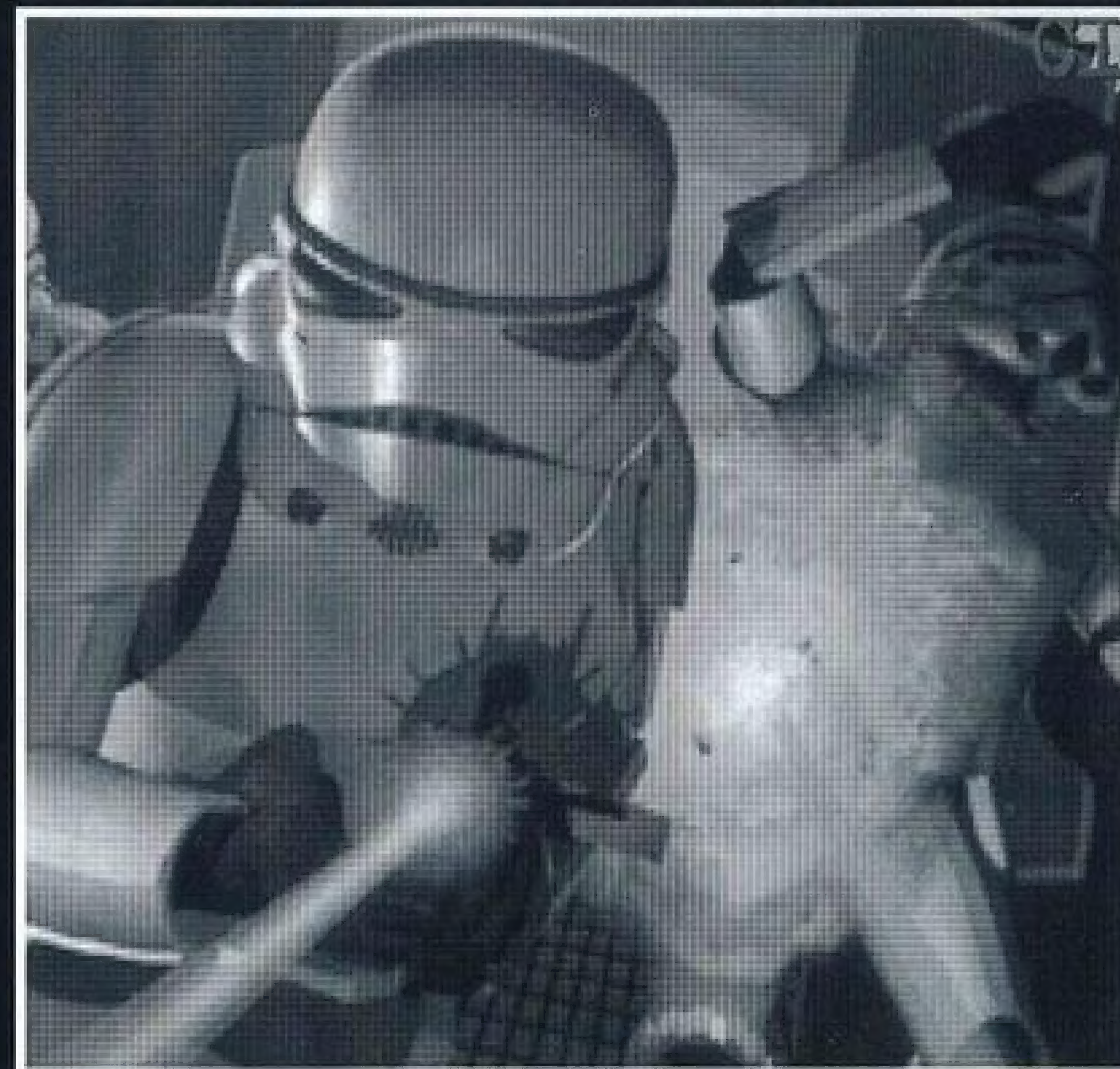


מאת: אירלס דוד



Dark Forces

הייתי רוצה שתעשה משהו. אל דאגה, זה לא יכאב. עצום עיניים, תירגע... נרגעת? יופי. עכשיו אני רוצה שתיזכר במשהו מהעבר. תיזכר בפעם הראשונה בה שיחקת במשחק DOOM, ובהרגשה שרדפה אותך במשך כמה שעות לאחר מכן. אתה זוכר את מכת האדרנלין שזרמה בעורקיך? עצביך שעמדו להתמוטט בכל פעם שהיית צריך לפתוח דלת חדשה? אגלי הויעה שהופיעו על מצחך אחרי התקפה קטלנית במיוחד? אלו רגשות פרימיטיביים שיש כמעט בכל אדם. המשחק DOOM היה הרבה יותר מסתם משחק אלים, הוא היה משחק שנגע בחלקים העמוקים ביותר של תת-ההכרה שלנו. משחק שהוציא משהו מהמורשת הפרהיסטורית שלנו, הרצון להרוג. DOOM לא התיימר להציג עלילה מתוחכמת, או להיות אתגר לוגי ומעורר מחשבה. להרוג או למות זה כל מה שהיה, ובתור שכזה המשחק כבש את ליבנו. אני רוצה להגיד שכל המשחקים דמויי DOOM שבאו מאז הופעתו, נכשלו



שלו. אז, האם DARK FORCES הצליח להשיג את רצונותינו העמוקים? למרבה הצער גם הוא לא הצליח. למרות שהוא לא הצליח לתפוס את ההרגשה המקורית של "אלוהים, זה פשוט מוזעזע" שהמשחק DOOM הכניס לחיי היומיום, הוא בכל זאת הצליח להיות משחק אתגרי, מערב ומלא אווירה, אך בזה מסתכמים יתרונותיו. לא נראה שהמשחק DARK FORCES הולך להיות אורח חיים חדש או משהו כזה, רק משחק מפוצץ נוסף, וזהו.

במשחק, אתה סוכן של מורדים, מעין ג'יימס בונד עם רובה לייזר, המקדיש את חייו ללוחמה בקיסרות ושחרור העולם מידיה החונקות. המטרה מושגת בעזרת סדרה של משימות אתגריות, החל מסיכול התוכניות של כוכב המוות וכלה בשחרורם של שבויי מלורד JABBA ופיצוץם של מפעלים לייצור הרובוטים של הקיסרות. המטרה הסופית - על כך מקבלים רמזים לאחר כל משימה מוצלחת - היא למצוא ולהשמיד את הנשק החדש ביותר של הקיסר, DARK TROOPER, הגרסה המשופרת של STORM TROOPER. החברה האלה יופיעו ככל שתתקרב לסוף המשחק, כשבידיהם נשקים גדולים יותר והם מרחפים מעל הקרקע בחליפות הרחיפה שלהם.

בזמן שניסיתי להיזכר בשלושת הסרטים של STAR WARS, עליתי על בעיה הקשורה במשחק הזה. למעשה למשחק הזה אין בעיה מרכזית בכלל, רק סדרה של דברים קטנים שאפשר להגדירם כמרגיזים בזמן שאתה משחק. הראשון

מביניהם הוא רמה של חופשיות, שניתנה למעצב המשחק על ידי חברת LUCASARTS במהלך פיתוח המשחק. ברגע שאתה מתחיל לחשוב, "וואו, זוהי מלחמת הכוכבים. תראה זה היה בסרט, גם זה, וזה, וזה..." וכך הלאה. הבעיה היא שהדבר לא נמשך לאורך זמן. אחרי ארבעה או חמישה שלבים אתה תעבוד קשה בכדי למצוא דמיון אמיתי לסרט, המשחק הופך ל-DOOM בחלל. כמובן שהממציאים רצו לעשות משחק בסגנון מלחמת הכוכבים, אבל בסרט עצמו יש מעט מאוד חומר שניתן להעביר ביעילות למשחק, וברגע שאתה מתחיל להמציא חומר משלך כל העסק מתפרק.

נקודות מעצבנות נוספות הן הגודל המוגזם של הרובים, ריקנות יחסית של מעברים בכמה שלבים וחוסר חופש תנועה כמו במשחק SYSTEM SHOCK. אתה יכול לקפוץ ולהתכופף במשחק הזה וזה בכלל לא רע, אבל אם יכולת להיצמד לקיר ובהירות להסתכל מעבר לפינה, זה היה הופך כמה מהשלבים של המשחק למלאים יותר באווירה נוסח מלחמת כוכבים.

היה נחמד אילו החברה הרעים היו חכמים יותר. במקרה זה הם הפכו לבשר תותחים חסר מחשבה. אם חיילי האויב היו תופסים מחסה, מנסים לפגוע כך ועוד דברים בסגנון זה, קצת אינטליגנציה מלאכותית היתה שמה את המשחק הזה גבוה מעל המשחקים האחרים תואמי DOOM. אבל יש נקודה אחת "קטנה" שעולה על כל הבעיות האחרות, נקודה אחת שמאכזבת את כולם... אין כאן שום אופציה למשחק ברשת מחשבים. הסיבה הרשמית מאחורי חוסר האפשרות למשחק עם שחקנים רבים, היא שהעלילה מבוססת על מורד בורד ועלילה המבוססת על שחקנים רבים לא מתאימה לסיפור המשחק. בנו ל-LUCASARTS על החלטה זו. לפי מה שאנחנו זוכרים, DOOM היה סיפור של נחתי חלל שהיו חייבים לנקות במו ידיהם (בשמונה ידיים אם תרצה) את השטח מפולשים זרים מהגיהנום. אני מסופק שהסיפור אכן היה בנוי לארבעה שחקנים, אך זה קרה. אלו החיים. אני לא יכול לדבר עם כל העולם, אך תסכימו איתי כשאני אומר שלנו בכלל לא אכפת משלמות סיפורו של המשחק, כאשר מדובר בטבח אימתני בין ארבעה חברים. היית צריך לעשות זאת מר LUCASARTS, היית צריך לנטוש את הזהירות ולהתחבר עם כל השחקנים בכל מקום. בנוסף לכך היית צריך לתת אפשרות לשחק דמות אחת ולמשל STORMTROOPER. אולי אתם שומרים זאת למשחק השני בסדרה? נחמד לכתוב על כל הדברים השליליים בהתחלה בכדי לגשת לדברים



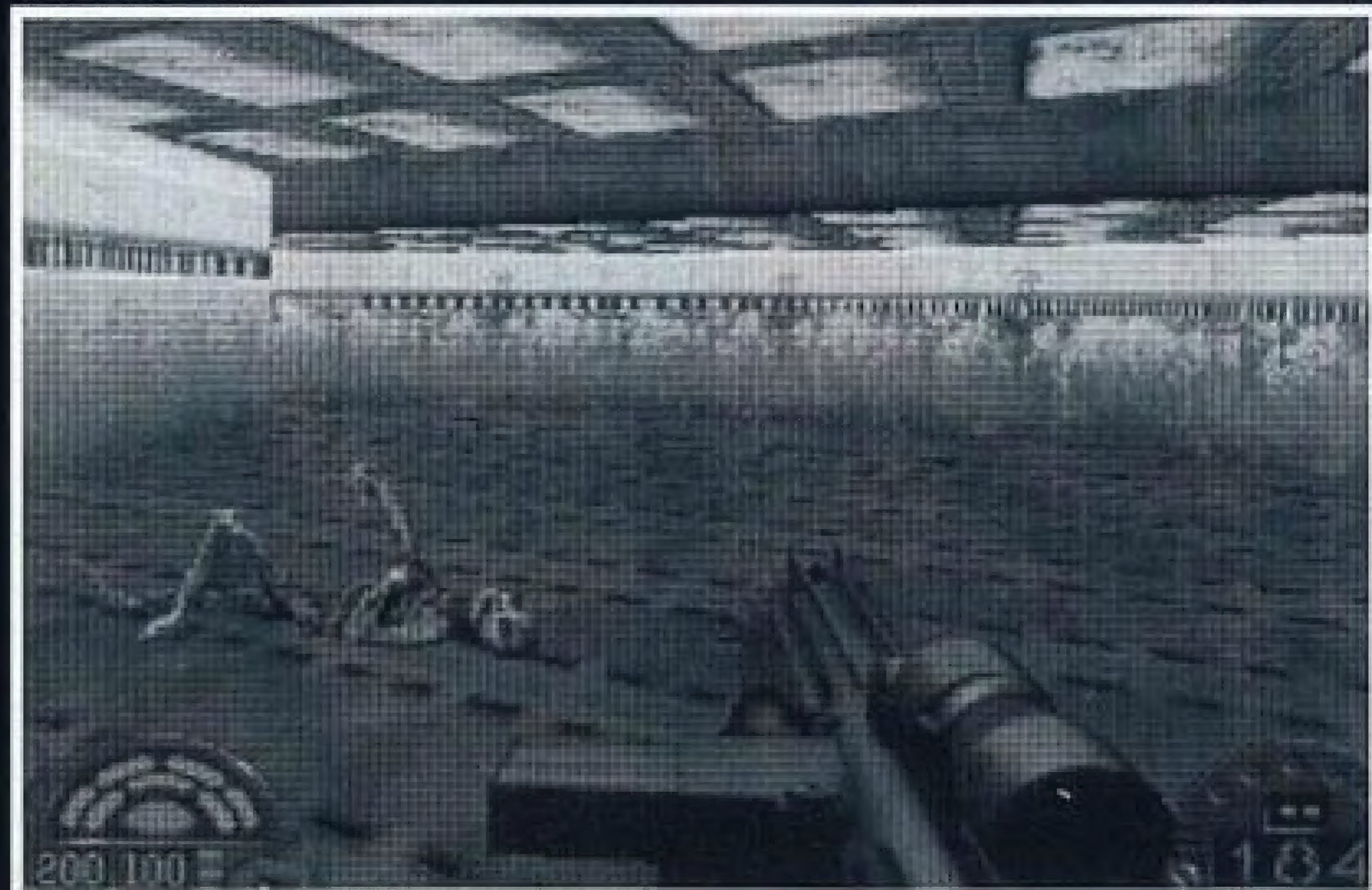
החיוביים בצורה אובייקטיבית לגמרי. אז חזק את עצמך ותוריד את המבט הקודר הזה מהפרצוף, אנחנו נכנסים לאווירה חיובית, וחסר לך שתהרוס לי את הכיף. המשחק DARK FORCES, כאשר אתה מתעסק בו, גורם להמון כיף. כיף לשחק בו, כיף לדאות אותו, כיף לדבר עליו וכיף לשמוע אנשים אחרים מדברים עליו. יש בו ערימות של נשק שניתן לשחק בהם, יש לו תצוגה מאוד מקצועית ומלוטשת אשר משתמשת בכל העוצמה הציורית של החברה והוא מכיל המון נקודות קטנות חיוביות בכדי לאזן את כל הנקודות הרעות שהיזכרתי קודם לכן.

קודם כל הגרפיקה. כאשר המשחק מנסה להיות נאמן לסרט הוא בדרך כלל מצליח בקבוצות של דברים קטנים. חמודים ביותר הם הרובוטים המצחצחים נעליים, אשר מסתובבים לך כמו מטורפים מתחת לרגליים. בנוסף לכך יש את היכולת להרים ולהוריד ראש, את זה עשו גם בעבר, אך זה מנוהל מאוד יפה וגורם להרגשה יפה של גובה כאשר אתה מסתכל לתוך הקניונים והמכתשים (אותם תמצא כאן בשפע).

לכל אורך המשחק נעשה שימוש מצוין בקולות, לא רק מוסיקה מצוינת אלא גם קולות שמחברים אותך לסביבה. אתה עלול לעקוף פינה ולשמוע "עצור, מורד!"

שקט מהרמקול הימני, ואם יש לך תגובה מהירה אתה יכול להסתובב ימינה ולירות על האויב, לפני שהוא יבין על מי או מה בדיוק הוא צעק ויחשוב לירות עליך. הוסף על כך המון אפקטים המכניסים לאווירה רוח שורקת בהרים, רחש מנועי חלליות וכן הלאה... ותבין מדוע מר ג'ורג' לוקס היה מסוגל לבנות לעצמו תקן מיוחד של קולות. מה שממש מבריק הוא העיצוב של כל שלב. במקום סתם להיות סדרה אקראית של חדרים ומעברים המלאים באויבים שעליהם יש לירות, בשלבים באמת יש הרגשה של רצף הגיוני, ארמונו של JABBA באמת נראה כמו ארמון, בבסיס החלל הכל ממוקם בדיוק כפי שצריך להיות בבסיס חלל (ואם הוא באמת יהיה קיים), ועיר נטושה נראית מספיק מציאותית בכדי לתת לך לחשוב שחברת LUCASARTS באמת בילו כמה שעות בשכונות העוני.

המשחק DARK FORCES יכול לקבל ציון אחד פחות מהציון של DOOM. האם זה אומר שהוא לא באותה רמה ניתן לומר שהוא כמעט טוב כמוהו. אין לו את ההרגשה של המקוריות הטוטלית ש-DOOM מציע, אך בעצם שום דבר לא יהיה כזה לעולם. DOOM זוכה לקצת יותר. אתה לעולם לא תוכל לשחזר את אותן הרגשות. חוץ מזה DARK FORCES טוב באותה מידה, אם לא יותר טוב, וזה מה שזמן עושה לז'אנר. הדברים תמיד יתקדמו ואנשים תמיד יבנו משהו יותר טוב ממה שהיה. DARK FORCES הוא DOOM עם גרפיקה יותר טובה, עם חידות יותר קשות, כמה תוספות חדשות וסיפור רקע. אילו היתה לו אפשרות למשחק רשת הוא היה עובר את DOOM. אבל אין לו אפשרות כזו, אז הוא לא עבר. זה מה יש.



השלט האינטראקטיבי
הראשון מסוגו בעולם!!!

BUSY BILLY

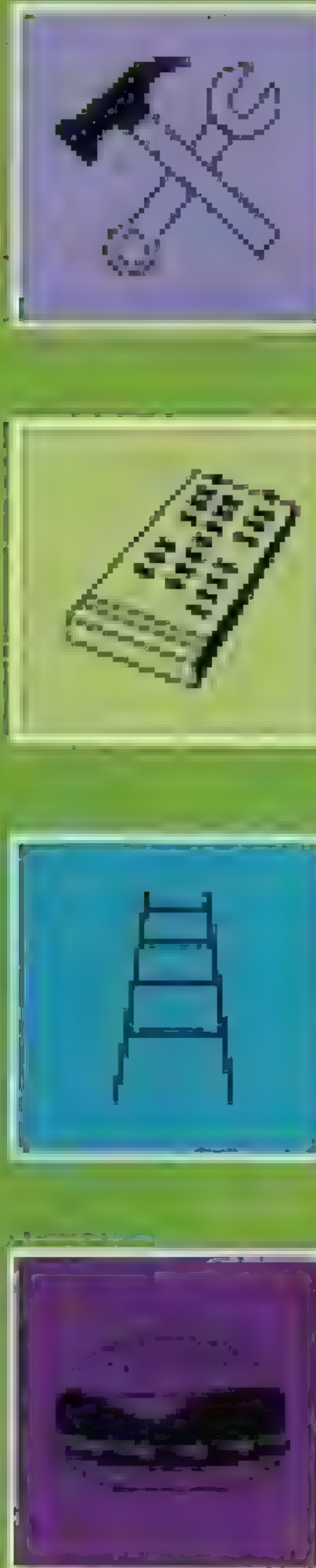


חדש!
לגילאי
3-11

כל כך קל!
רק לחבר את שלט
המגעים למחשב,
להתקין את התקליטור
ולהצטרף לביזי בילי
הסקרן במשחק
הרפתקאות מרתק,
או למה אתם מחכים?

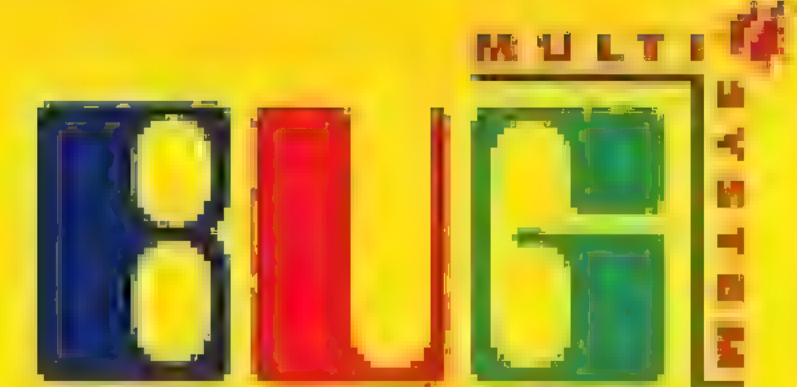


ביזי בילי יודע שאחרי
שתכירו אותו תרצו
להוסיף ולבלות איתו
עוד ועוד...
לא התעצלנו ומייד
הוצאנו תקליטור נוסף
להנאתכם
יותר הרפתקאות, יותר
משחקים



עיצוב אדריאן לוזן 03-5179395

להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות
שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, כנרת 3 ו בני-ברק 03-5794711



כנפיים ומזוויר



העיקרון של המשחק דומה (מטוסים ישנים, קרבות אוויר נגד הגרמנים וכדומה) והפעם עם גרפיקה משופרת, צלילים טובים יותר ודרישות מערכת גבוהות יותר. מי שציפה לשיטת משחק אחרת, יותר אווירונים, משימות ושאר פרטי עלילה - יתאכזב במוקדם או במאוחר. לא, המשחק בפירוש לא גרוע, הוא בהחלט יכול לספק הרבה מאוד שחקנים שאוהבים סימולטורים ומחפשים משהו קצת שונה ולא רגיל יחסית למשחקי מטוסי הסילון שקיימים כיום בשוק, אבל העיקרון הבסיסי נשאר זהה, ואם יש לכם מספיק משחקים כאלה בבית כדאי להשקיע את הכסף במשחק מסוג אחר.

אם עדיין אין לכם משחק מסוג זה בבית - אין השקעה טובה יותר מאשר "כנפי התהילה 2" ולו רק בגלל אופיו המיוחד.

נמצאים בשימוש כיום, אך הרברים הסטנדרטיים נותרו משותפים לכל המטוסים. לכן אין דבר מרתק יותר (בעצם יש, אבל לא בסוג זה של משחקים), מקרב בין שני מטוסים מהתקופה ההיא. המשחק נותן תחושה נוסטלגית. במטוסים הישנים אין את כל אותם המחשבים אשר מחושבים ל-101 שעונים, שחלקם לא אומר לנו כלום והחלק השני אימר לנו אפילו פחות מזה (למי יש זמן להסתכל בשעונים באמצע קרב אוויר). בימים ההם היו רק השעונים ההכרחיים: דלק, כיוון (מצפן) וגובה - השאר היה נתון לתחושה הפנימית של הטייס.

המשחק "כנפי התהילה 2" הוא ההמשך למשחק בעל אותו שם, שכנראה הצליח לרכוש לעצמו מספיק משוגעים לדבר. אולם למי שציפה למשהו מדהים במיוחד, צפויה להערכתו מעט אכזבה.

טיפים טכניים:

- כפי שצינו בתחילת הכתבה - נתקלנו ב-ה-מ-ו-ן בעיות בהטענת המשחק, למרות שהוא הופעל על מחשב 486 (33 מגהרץ, 8 מגה זיכרון). הבעיה העיקרית היתה כמובן פיגוי זיכרון. (משום מה המשחקים בזמן האחרון דורשים לפנות כמעט את כל 640K שעומדים לרשותנו). אז הרי לכם מספר דברים שאפשר לעשות כדי לפנות את הזיכרון:
1. אל תפעילו תוכנת SMARTDRIVE המותקנת עם Windows (פשוט כתבו rem לפני השורה ולאחר המשחק תוכלו למחוק את האותיות והתוכנה תעלה מחדש).
 2. הוסיפו בהגדרת ה-CD בקובץ ה-Autoexec את הקטע הבא: E /E (והדבר מעביר את הדרייבר לזיכרון ה-Expanded ומפנה המון מקום).
 3. אל תעלו אנטי-וירוסים למיניהם מכיוון שהם גוזלים זיכרון. בכל מקרה אי אפשר להעתיק וירוס על תקליטור ולכן סביר להניח שהוא מגיע "נקי" ושלא
- כפי שצינו בתחילת הכתבה - נתקלנו ב-ה-מ-ו-ן בעיות בהטענת המשחק, למרות שהוא הופעל על מחשב 486 (33 מגהרץ, 8 מגה זיכרון). הבעיה העיקרית היתה כמובן פיגוי זיכרון. (משום מה המשחקים בזמן האחרון דורשים לפנות כמעט את כל 640K שעומדים לרשותנו). אז הרי לכם מספר דברים שאפשר לעשות כדי לפנות את הזיכרון:
4. דרייברים מיוחדים לעכבר או להחלפת ה-COMMAND (כמו 4DOS) לא באים בחשבון (אפשר גם כאן לכתוב rem ולמחוק אותם בסוף המשחק).
 5. פקודות כמו DISPLAY ו-SET VER מיותרות לחלוטין - ראה סעיף 4 ו-1 כיצד למנוע מהן לעלות.
- טיפים אלה יעזרו לכם גם במשחקים אחרים, ולכן כדאי ליישם אותם בכל פעם שתקבלו הודעת Not Enough Memory מהמשחק. לפרטים נוספים ראו כתבה מלפני מספר גיליונות על טיפול בזיכרון.

מאת: שחף בן-צור
לפני הכל הרשו לנו לתת לכם שני טיפים הכרחיים:
הראשון, מקורו בבעיות שהיו לנו בהטענת המשחק (שימו לב, בתיבה בסוף הכתבה מופיעים מספר טיפים טכניים). השני, אם אתם לא אוהבים משחקי סימולציה בכלל וסימולציות מטוסי קרב ישנים (פייפרים - ליתר דיוק) בפרט, חפשו לעצמכם משחק אחר.
נכון, אנחנו בדרך כלל לא מתחילים בכתבה עם אזהרות מהסוג השני, אבל הפעם מדובר במשחק ל"משוגעים בלבד" - סימולציה של מטוסים ישנים. הרעיון עצמו מרתק, כיום, מטוסים הם פחות או יותר דומים, אותם שעונים (מד גובה, מצב הדלק, שעון כיוון, מסך רדאר, כמות תחמושת וכדומה), אותן תכונות (מהירות מירבית, גובה, אפשרויות ניווט וכיו"ב). השוני בין המטוסים השונים הוא שה-F15 יכול לשאת טיל שה-F14 לא יכול ולא מדויק אבל הרעיון ברור) - בקיצור, קנית משחק סימולציה של מטוס קרב אחד - כאילו קנית את כולם. המשוגעים לדבר ודאי יקפצו, יגידו "לא נכון" ואחר כך יוסיפו את שמי לרשימה השחורה הפרטית שלהם - אבל בינינו, רובכם יודעים למה אני מתכוון, ורשימות שחורות מזמן כבר לא מפחידות אותי.
דברים רבים השתנו מתקופת מלחמת העולם הראשונה והשנייה - אז המטוסים היו בתחילת דרכם (האחים רייט הצליחו להמריא לראשונה רק ב-1913). בזמן מלחמת העולם השנייה ניסו גרמניה, בריטניה וארה"ב להכניס, כל אחת לצי המטוסים שלה, שכלולים ושינויים שונים וכך קיבלנו מטוסים מסוגים שונים ומשונים, שרובם כבר אינם



קריקטוריסטי, לא כמו ב-DRAGON LORE למשל. אותו ייצור - BILL, שעובד בפרך לכל אורך התוכנה

(MOVING - THE TABLE SWEEPING THE FLOOR BRINGING THE LAMP וכו'...), מהווה בעיני ניצחון תלת מימדי לכל "גורדי" דו מימדי מתוכנות מעידן הטרם-CD-ROM. (סתאם, "גורדי" ו"BILL" הם חברים טובים ומשחקים ביחד בהפסקות יפה יפה).

אחר כך שוב פעם חשבתי שאני חולם, כי יכולתי להישבע שאני שומע את החדשות ברדיו, ואין לי רדיו בכלל! נתתי לעצמי סטירה וחשבתי שזה יעזור, אבל הנה עוד פעם שמעתי את החדשות בקול רדיופוני ונחמד כזה! בסוף הסתבר לי שאני שומע את דניאל פאר, ושהקול שלו לא בא ממחוי החולני והקונדא אלא מהלומדה! בדיקה מהירה בחוברת אישרה את הזייתי, זה הוא! ובכלל כל הקריינות היא מקצועית מאוד, אבל באמת, הדיכוב היה מוצלח מאוד (נעשה על ידי אנשים שאנגלית היא שפת האם שלהם) ובהחלט עומד בהשוואה לכל משחק או תוכנה אחרת.

יש גם מוסיקה שאני לא מוכן לתת עליה הצהרה כאן מכיוון ששמעתי אותה מתוך שינה, אבל מה שכן, אפילו אם היא לא טובה (אני באמת לא יודע), יש אפשרות לכבות אותה בכל שלב - מה שכבר מראה על התחשבות ותשתיית יחידותיות.

והידידותיות של התוכנה לא נגמרת כאן, רבותיי! למעשה היא כל כך ידידותית ששקלתי לבקש ממנה לצאת איתי, אבל אפילו לתוכנה יש את הקו האדום שלה... באמת, הלומדה עובדת בשיטה חדשנית ומקורית שנקראת SOUNDS & SENTENCES, וזו נשמעת לי שיטה משהו משהו, ואני בטוח שאם הייתי בגיל המתאים היא הייתה עוזרת לי באנגלית! עכשיו כמה מלות פרידה רציניות: תראו, נכון שאני לא יכול לברוק את התוכנה מבחינת היעילות שלה מכיוון שאני לא בגיל הנכון (פיזית לפחות), ואני לא איזה פסיכולוג ילדים ולמרות שאחד אולי היה יכול לעזור לי, אבל תמיד שאלתי את עצמי איך ילד קטן יכול להסתכל על "גורדי" בזמן שיש לו באותו כונן קשיח את MORTAL COMBAT ואת DOOM. אבל במקרה של אנגלית במימד אחר, אני חייב להודות שהתוכנה, ולו רק הגרפיקה שבה, ריתקה אותי למסך, אז מעניין מה היא יכולה לעשות לילד שבהחלט יכול ללמוד ממנה. לילה טוב...

אנגלית במימד אחר

לילה טוב



מאת: דויד וילברשטיין

22:00. אני מתכוון לישון - מחר

צריך לקום מוקדם.

22:04. אני נרדם

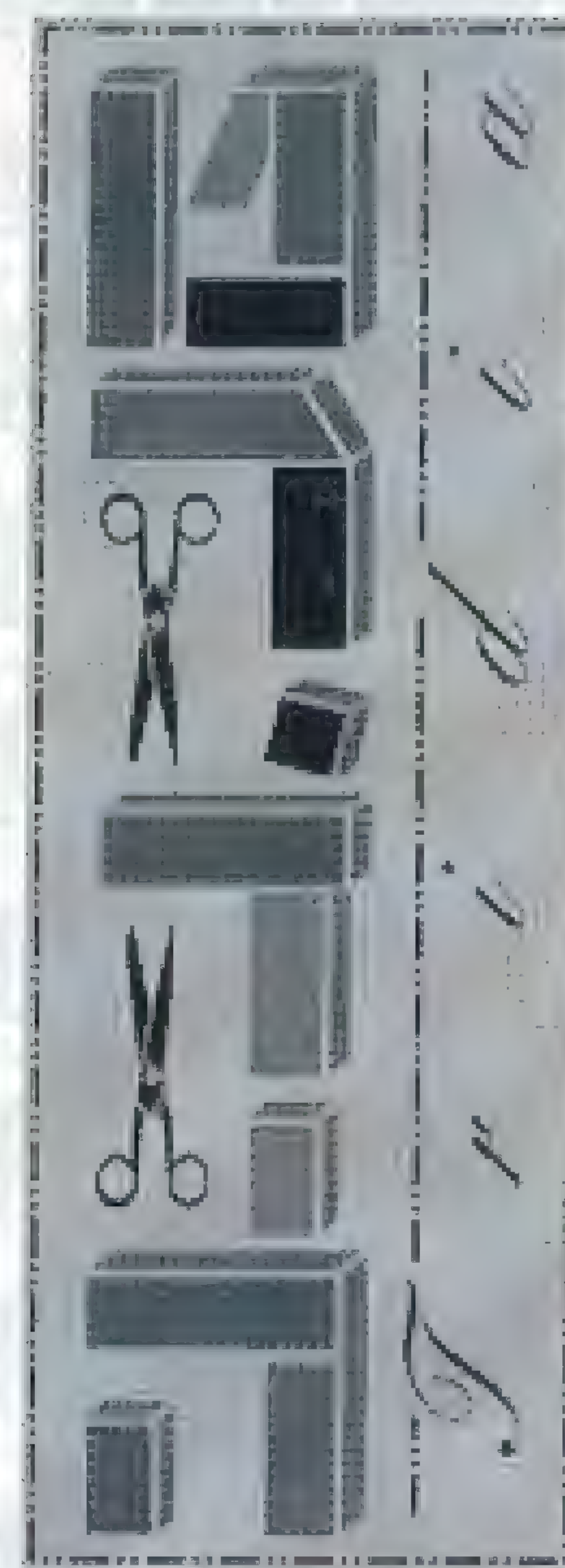
22:05. הסלפון מצלצל. עניתי.

לפני שהספקתי לפתוח באיזה "הלו" עייף ועצבני, נשמעו צווחות מלחמה אינדיאניות מצידו השני של הקו: "דויד! מה עם הכתבות?!! כבר ה-28 לחודש!! תגיש לי את כל הכתבות כבר!!!" האיינסטינקט הראשוני שלי אמר לי להניח את השופרת בחזרה, לרמיין שזה חלום רע ולהמשיך לישון.

והייתי צריך להקשיב לאותו אינסטינקט, כי צדקתי - זה אכן היה חלום רע: חלום רע העונה לשם קובי סיס ו/או עורך-יקר. מלמלתי חזרה בין פיהוק לפיהוק שאוכל להניח למחרת בבוקר את שלוש הכתבות שכבר כתבתי בתיבה של וויז, ולגבי הכתבה על הלומדה

לאנגלית - אותה אכתוב יום למחרת. אבל קובי היה בדיוק אחרי שהוא לקח את הגוללות שלו, ואי אפשר היה לעצור אותו: "לא! תכתוב אותה עכשיו! אני רוצה אותה מחר בבוקר ביחד עם האחרות!!!" תדאג שהן יגיעו לזוהרה עד 8:00, זה דחוף! מה עם וויז?!! הוא עוד יצא אחרי וויז 150! אתה יודע איזה בלאגן זה?!! אמרתי לו: "בסדר", אל תסתכלו עלי ככה! זה לא שאני פראייר, אבל מה יכולתי לעשות? "תזכור דויד! נתת לי את המלה שלך! זאת המלה שלך!" הוא אמר בחשיבות. האיינסטינקט שלי אמר לי להשיב לו: "כשתשלמו לי לפי המלה, אז המלה שלי תהיה שווה משהו!" אבל מכיוון שלא הקשבתי לאיינסטינקט הקודם לא רציתי להרוס את ה"שוויון". בכלל, אף אחד מהכתבים לא אוהב לעבוד על לומדה. לומדות הן הכבשה השחורה של כל כתב מחשבים בוויז! אנחנו אוהבים לשחק ולקבל על זה כסף, לא ללמוד ולקבל על זה כסף... אז למה דווקא אותי תקעו עם

הלומדה, האז לא נורא, אמרתי לעצמי, אם אני אתיישב עכשיו (22:09) ורק אתחיל לבדוק את התוכנה ואז אכתוב עליה, קובי ישלם על זה. ואז הרגעתי את עצמי - אם מה שיש לו לעשות ביום רגיל בעשר בלילה זה להטרוד כתבים ישנים, אז המסכן כבר משלם על זה... ועם ריביות! או קיי, הצלחתי לבזבז חצי כתבה על הפתיח, עכשיו קדימה לעבודה. ברגע שהפעלתי את "אנגלית במימד אחר", הייתי פעור פה או קיי, נכון, הייתי פעור פה כי פיהקתי, אבל אני מוכן להישבע שגם אם לא הייתי מפהק אז הייתי פוער את הפה! תקשיבו עכשיו טוב למה שאני אומר לכם: זוהי גרפיקה תלת מימדית מצוינת! מעולה! ושאיני אומר מעולה אני לא מתכוון בהשוואה ללומדות אחרות, אלא בהשוואה לכל תקליטור אחר. התמונות החלשות יותר של התוכנה יכולות להתחרות בגאווה בתמונות תלת מימדיות מהטובות ביותר שקיימות במשחקים כיום! ולמרות שהסגנון כאן הוא



משחקים להקניית ראייה תלת מימדית והקניית חוש פרספקטיבה. הלומדה אינה דורשת מהילד ידע מוקדם בהפעלת המחשב, משום שאינה צורכת פעולות מורכבות, ואין כל חשש להשאיר את הילד לבד מול המחשב, ולפחד כי בלחיצה הבאה שלו ימוחק את הכונן הקשיח ואת הנתונים שהונתם לילה קודם לכן.

הלומדה משתלבת בצורה מושלמת עם הלומדות האחרות של "אדיוסיס", וממשיכה את אותו קו של גרפיקה פשוטה וגדולה ובסגנון של סרטים מצוירים, כך שהילד יוכל להבחין מייד במה מדובר.

הצלילים המלווים את העבודה פשוטים, אינם צורמים לאוזן, או מסיחים את הדעת מהפעילות העיקרית וכלל חשוב בזמן תכנון לומדה.

במונחים של "זמן מדף" (הזמן בו התוכנה יכולה לשהות על המדף), אפשר להגיע עד לשנה-שנתיים (אם הילד מאוד יצירתי), אולם מעבר לכך ישנה בעיה: אפשרויות הלומדה מוגבלות באופן יחסי (למרות אפשרויות השליטה שניתנות



מאת: שחף בן-צור

התשובה לשאלה עלולה להיות האח הקטן שמסתובב לכם בבית - כי הפעם מדובר על לומדה המיועדת לבנאים ולארכיטקטים לעתיד.

הלומדה "טרידיה" משלבת וכמו בכל הלומדות מבית "אדיוסיס", הפעלת מחשב אינטנסיבית עם עבודה משולבת על לוח קרטון המסופק עם הלומדה.

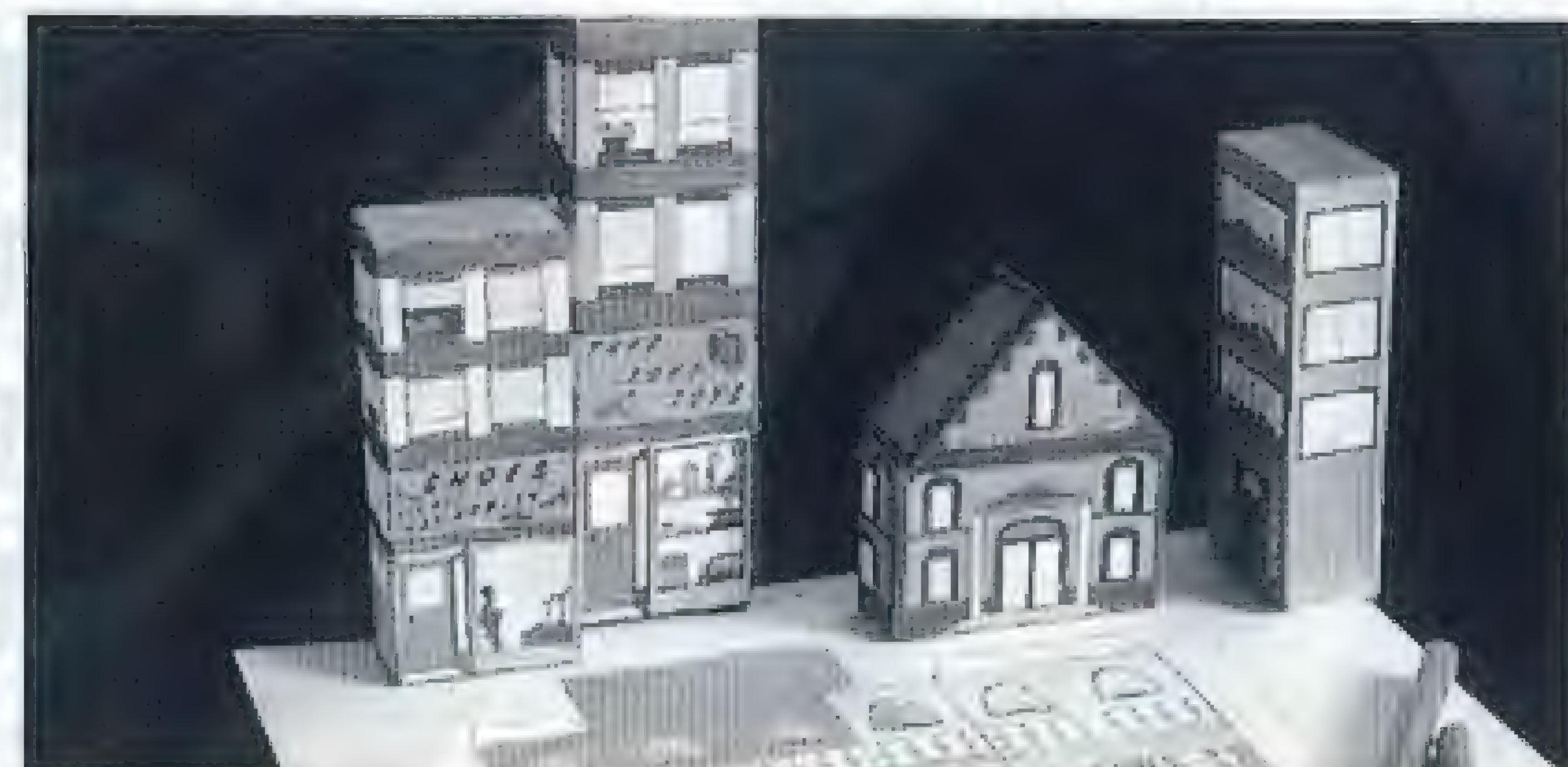
על הלוח יכול הילד לבנות רחוב שלם של בנייני קרטון כראות עיניו, או על פי

מי יבנה יבנה בית?

דרישות מערכת:

מעבד: 386SX
זיכרון: 4MB
מסך: VGA
כרטיס קול: לא חובה אך רצוי סאונד בלאסטר ותואמיו
עכבר: חובה

ציוני	
סוג: לומדה	
גרפיקה:	70
צליל:	60
כיוף:	70
כללי:	70
שווה את המחיר כדאי	





WIZ

49





סדרת קזבא

משחקי נוחזקה ונחשבה

התוכנה היחידה ללימוד אנגלית לגילאי 4 ומעלה

Me Too מציעה דרך קלה ללימוד 101 מילים בסיסיות באנגלית בעזרת תוכנה אליה מצורף לוח משחק, כרטיסיות של אותיות, מילים וציורים הנותנים מימד נוסף לפעילות.



Me Too

לומדים חשבון, עברית, קואורדינציה ושילובי צבעים בעזרת משפחת דינוזאורים חביבה. הרפתקאות אינסופיות ומאות משחקים ברמות קושי שונות.



לגילאי 4 ומעלה

דינו מתי

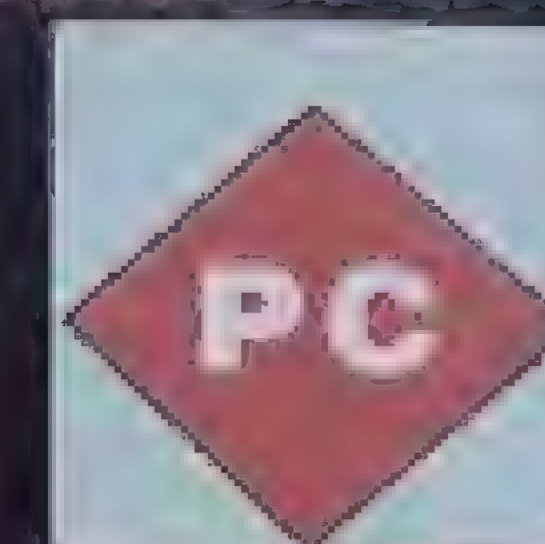


לגילאי 6 ומעלה

דינו עולמי

- הכר 80 מדינות על גבי הגלובוס, דגלים וערי בירה
- זיכרון חזותי, לוגיקה ופיתוח חשיבה
- 8 משחקים, מאות אפשרויות לפעילות
- משחק המיועד ליותר ממשתתף אחד

להשיג בחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות
שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, כנרת 13 בני-ברק 03-5394711



ARKANIA: STAR TRAIL

קצת מורשת קרב

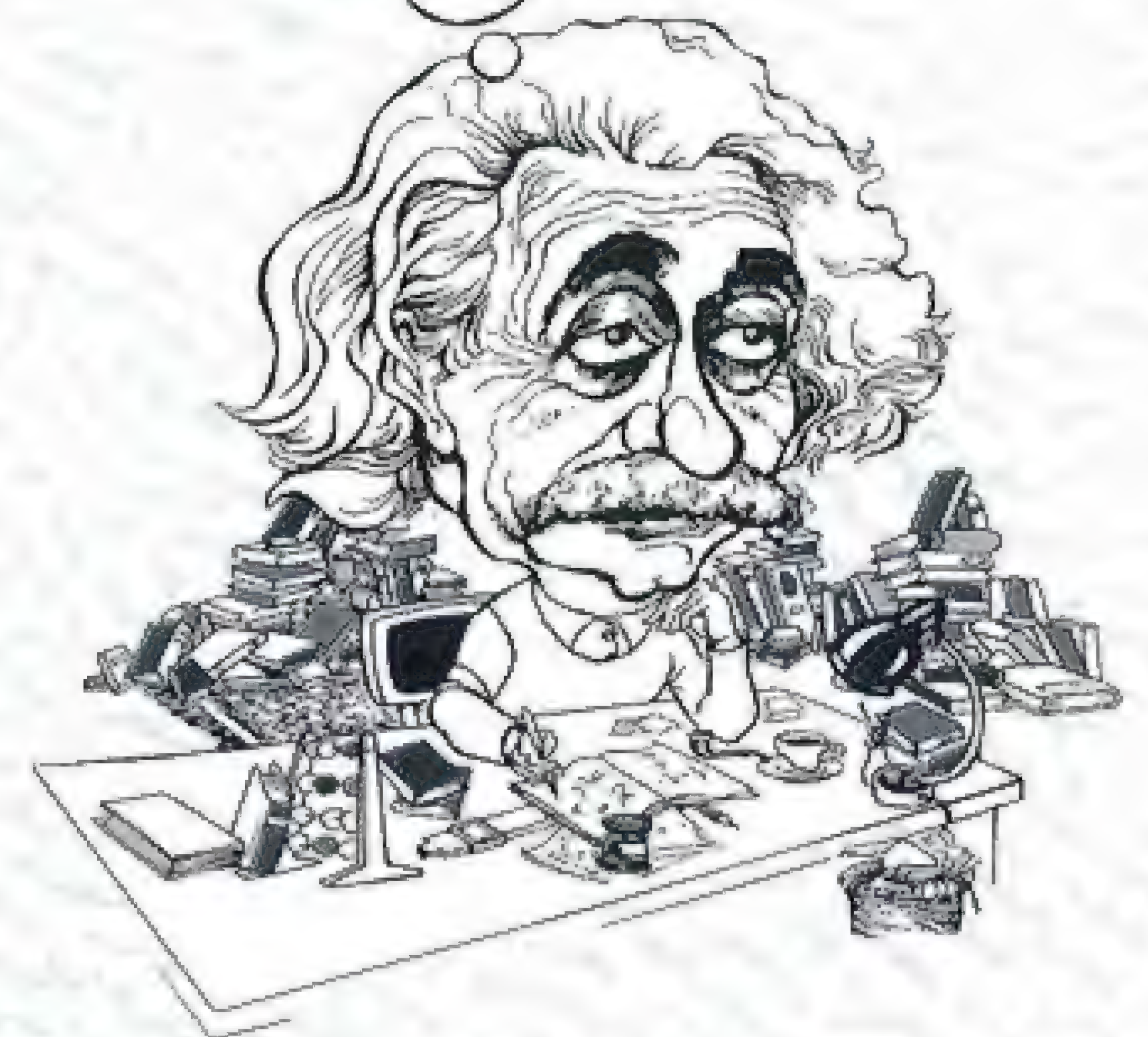
אבן הסלמנדרה, שיוצרה בכדי לציין את הבדית בין האלפים (ELVES) לגמדים (DWARVES), ביות שהובילה לכישלון הפלישה של האורקים (ORCS) - ולניצחון היסטורי במשחק הראשון, בינתיים האבן נעלמה, האלפים והגמדים התפצלו ו... ניחשת נכון, התחילה פלישה מחודשת של האורקים. פשוט עסק ביש.

כבר בתחילה אתה מתמודד עם בעיה מוסרית, שגריר מארץ האלפים מבקש ממך למצוא את האבן ולהביאה לגמד בשם INGRAMOSCH. אחר כך, סוחר שנראה לי מושחת מהדגנע הראשון מציע לעזור, תמורת כסף רב, כמובן, כרגיל הגישה של האיש הטוב היא הגישה הנכונה. אי אפשר לשרוד עם גישה שלילית בארץ התיכונה. כמו בכל משחקי התפקידים עליך לבנות קבוצה, וכמו בסרטי מתח אתה יכול להקשות או להקל על עצמך. אתה יכול לבנות כל דמות מהבסיס או לקחת את מה שמציע לך המחשב, אחד היתרונות הגדולים של המשחק הזה, הוא שניתן לשנות את רמת הקושי של המשחק ממתקדם למתחיל ובחזרה בכל עת שתרצה. אתה מתחיל בעיר KIVIRASIM. המשחק מצויד במפה ענקית, כך שאתה יכול להבין שדי חכם להסתובב בחנויות ולרכוש מזון ונשק בטרם תצא למסע האגדי שלך. נהג כדרכם של ההרפתקנים ודבר כמעט עם כל אחד כמעט על כל דבר.

מאת: אידלס דוד

אם סיפור טוב מעניין אותך ובא לך לדעת את ההבדל בין אלפים שונים בעולם הקסום - תמצא את הכל בחלקו השני של המשחק ARKANIAN REALMS OF STAR TRAIL. הראשון היה הצלחה מדהימה כשהופיע בשנת 1993. משחק ענקי ומורכב, שהעסיק את שחקני משחקי התפקידים להרבה זמן, לפחות השתיק אותם במשך חודש. כנראה, שהוא העסיק מאוד את מתכנתי המשחק מפני שהמשחק השני בסדרה, STAR TRAIL, הופיע רק עכשיו. הוא דומה בצורה משכנעת למשחק הקודם, אך מתחת לפני השטח הוכנסו בו הרבה שיפורים. מערכת דיבורים טובה יותר ויש בה גישה חיובית למלות מפתח, לחימה טובה יותר וטיולים. כן, עכשיו עם גרסה של CD-ROM יש לנו גיבורים אשר מדברים, מנהלים ומשמיעים כמו כל אחד מאתנו קולות קרב, לפחות בשעת הצורך. אז מה כל הסיפור? באפיונר הראשונה, BLADE OF DESTINY - היה עליך למצוא את החרב הקסומה אשר יכולה הייתה להביס את האורקים. זו לא היתה משימה קלה משום שהחרב מחולקת לחלקים שונים וכך גם המפה שברשותך. זה נתן למשחק אתגר מסוים. עכשיו, במשחק STAR TRAIL, אתה מחפש את

לחולאני
לז'ר וויז



(בקבצים של מוסיקה) זעיר מאוד.

רצוי לוודא שבידך הגרסה האחרונה או לפחות גרסה 2 ומעלה. גרסה 1 אינה מסוגלת לפרוס קובץ שנדחס על ידי גרסה 2 המשוכללת ממנה בהרבה.

חבילת התוכנה כוללת שתי תוכניות עיקריות: PKZIP.EXE הדוחסת ומכווצת את הקבצים לתוך קובץ אחד עם הסיומת ZIP, ותוכנית PKUNZIP.EXE הפורסת (פותחת) את קובץ ה-ZIP הדחוס שנוצר ומוציאה ממנו את הקבצים המקוריים.

חבילת התוכנה כוללת כמה תוכניות שירות נוספות כגון, PKLITE - תוכנית ייחודית המאפשרת לצמצם את גודלה של תוכנית רצה (קובץ EXE) כלשהי, או תוכנית ZIP2EXE המאפשרת להפוך את הקובץ הדחוס (עם סיומת ZIP) לקובץ ריצה (עם סיומת EXE) הינפתח לבד ללא צורך הרצת התוכנית PKUNZIP ועוד.

כדי לדחוס קובץ במחיצה מסוימת, הקש: שם הקובץ שאותו רוצים לדחוס שם הקובץ הדחוס PKZIP

הקובץ הדחוס מקבל אוטומטית סיומת ZIP.

לדוגמה, אם ברצונך לדחוס את כל הקבצים באותה מחיצה לקובץ בשם TEST, פשוט הקש: PKZIP TEST

התוצאה שתקבל, בנוסף לכל הקבצים במחיצה, תהיה קובץ בשם TEST.ZIP המכיל את כל הקבצים במחיצה.

כדי "לפתוח" קובץ דחוס, יש להקיש: שם הקובץ הדחוס PKUNZIP

ניתן להשתמש בתוכנית PKZIP לצורך גיבוי, אם ברצונך לגבות מחיצה מסוימת מן הכונן הקשיח אל כונן התקליטונים A, הקש: PKZIP -&F *

הסימן &- מודיע על כל המידע הנחוץ מתקליטון אחד, והסימן F מורה לתוכנית לפרמט את התקליטונים לפני העתקת הקובץ אליהם.

כדי לפרוס את הקבצים לכונן C, היכנס למחיצה אליה תרצה להחזיר את הקבצים, הפעל את תוכנית PKUNZIP

הנהלת חשבונות וכו', תוכנית PKZIP מסוגלת לדחוס עד פי 7. פירוש הדבר הוא ש-700K של מידע יכולים להפוך ל-100K בלבד. הדחיסה היא שיטה מתמטית שבין השאר מנפה סימנים חוזרים בקובץ, ודושמת את מספר הפעמים בהם הסימנים החוזרים מופיעים.

אם מדובר בקבצים גרפיים, יחס הדחיסה קטן ומגיע לסביבות 10%-20% מגודל הקבצים המקוריים. יחס הדחיסה

בפקס שהתקבל מבנו של דניאל הופיעה השאלה הבאה, כיצד מפעילים את התוכנית PKZIP?

התוכנית PKZIP משמשת לדחיסת נתונים לצורך גיבוי על גבי מספר קטן יותר של תקליטונים, העברת קבצים קטנים יותר בתקשורת כדי לחסוך זמן וכסף, ועוד שימושים רבים אחרים. זוהי אחת התוכניות הפופולריות בעולם.

יחס הדחיסה תלוי בסוג החומר. אם מדובר בקובצי טקסט - עיבוד תמלילים,

והקש:

*A: - \$ PKUNZIP

בתוכנית PKZIP הרבה אפשרויות נוספות. כדי לראות אותן, הקש: /? PKZIP

תוכנית נוספת ופופולרית היא התוכנית ARJ, הדומה מאוד וידועה בקרב משתמשי ה-BBS בארץ ובעולם. לרעת משתמשים, תוכנית ARJ דוחסת מעט יותר קבצים גרפיים ואילו תוכנית PKZIP דוחסת טוב יותר קובצי טקסט.

בסופו של דבר הכל עניין של הרגל. אני אישית מעדיף להשתמש ב-PKZIP ובתוכניות העזר הנוספות שלה - אך מי אני בסך הכל...

מנחם מרמז אביב שואל מהם חידושי Windows 95 ומה ההבדל בינה לבין תוכנת "שיקאגו"?

אהלן מנחם, חברת מיקרוסופט תכננה להוציא את תוכנת Windows החדשה עוד בשנה שעברה. הכינוי הזמני לתוכנה החדשה היה "שיקאגו". בגלל בעיות טכניות רבות ובעיות התאמה לתוכנות קיימות, התעכבה התוכנה, נוספו לה תוספות רבות ושמה הרשמי שונה ל-Windows 95.

עד לכתיבת שורות אלו, ה-15 ביוני '95 הוא תאריך "השקת התוכנה" המתוכנן. כבר היום ישנם מפקקים הרומזים שבקרוב יוחלף השם ל-Windows 96...

האמת היא שהתוכנה כבר מוכנה וגרסת הניסיון הסופית שלה - Final Beta Version כבר נמצאת ופועלת כראוי.

Windows 95 אינה רק ממשק גרפי, המצויד במעין מערכת הפעלה חלקית הזקוקה ל-DOS כמו אוויר לנשימה, ממש כמו גרסאות 3 ו-3.11. Windows 95 היא מערכת הפעלה מלאה (32 ביט), המנצלת כל ביט במעבד 486 ומעלה כדי לאפשר עבודה מהירה, ללא מגבלת זיכרון וללא קריסות מערכת.

למי שעוד לא עיכל את העניין, פירוש הדבר הוא שלמעשה תס עידן DOS, ומי שהיה מעוניין להשתמש ב-Windows 95 לא יזדקק יותר

ל-DOS, אלא יפעיל את המחשב עם כונן קשיח מפורמט ב-Windows 95.

כיוון ש-Windows 95 היא מערכת הפעלה עצמאית, ופועלת במצב של 32 ביט, הדבר מחייב דרישות מערכת די רציניות:

מעבד 486DX מהיר ומעלה

8M זיכרון מינימלי ורצוי 16M או יותר

כונן קשיח גדול ומהיר וגודלה של Windows 95 בעצמה הינו כמה עשרות מגה

Play & Plug היא התכונה החדשה ביותר של Windows 95 - חבר ופעל. תכונה זו מאפשרת לחבר אביזר חומרה חדש למערכת המחשב כגון כרטיס קול, מודם וכו' וללא צורך בידע טכני, בהגדרת כתובות או הזזת כפתורים - פעולה שלפעמים נדרש בה לא מעט ידע. Windows 95 בודקת את האביזר ומתאימה אותו באופן עצמאי לעבודה: חסל סדר בעיות ההתקנה, המשפט המלומד "אממ.. יש לך התנגשות כתובות" והמלים IRQ ו-DMA, יוכלו כנראה להימחק מהלכסיקון.

הערה קטנה אך חשובה - כדי שתוכנת Plug & Play תפעל כראוי, יש צורך לוודא שאביזר החומרה מוגדר כתואם ל-Plug & Play. רוב היצרנים מוציאים היום כרטיסים כאלו.

Windows 95 מאפשרת להפעיל תוכנות שנועדו לגרסאות Windows קודמות ואפילו לתקופת האבן - DOS. כמוכן שבמקרה זה מערכת ההפעלה אינה מנצלת את כוח ה-32 ביט, אלא "יורדת" ברמה כדי לאפשר לתוכנות הישנות לפעול. עם הזמן, יגדלו מספר התוכנות המתאימות ל-Windows 95, וכבר עתה ניתן למצוא תוכנות שנכתבו במיוחד עבור Windows 95, ואפילו גרסה מיוחדת של המשחק DOOM 2!

כיוון ש-Windows 95 לא זקוקה כבר ל-DOS, כמעט ואין סיכוי לכך שהמערכת שלך תקרוס. פירוש הדבר הוא שאם "נתקעה" לך תוכנה, לא תיאלץ לגבות את המחשב כפי שקורה לעתים קרובות, אלא תוכל לסגור רק את החלון הבעייתי ובוה סוף סוף לסיים את

הפרשה. לשימוש משרדי, Windows 95 מאפשרת ליצור רשת תקשורת מקומית ללא צורך בכרטיסי רשת או כל חומרה אחרת. ניתן פשוט לחבר כבל ממחשב למחשב והעסק עובד.

בקיצור, יש הרבה מה לספר, אך ימים יגידו עד כמה התוכנה אמינה. מומחים רבים מעריכים שהגרסה הראשונה של Windows 95 תעשה צרות רבות, ורק בגרסה השנייה הבעיות יפתרו.

קובי מהרצליה שואל מדוע הוא מקבל הודעת שגיאה Application Error בתוכנות שונות הפועלות תחת Windows?

אחת ממחלות Windows 3.11 גרסה עברית הינה תופעת "התעייפות החומר" - לאחר זמן מה שתוכנת Windows פועלת, ולאחר התקנה של כמה תוכנות, פתאום מתחילה להופיעה ההודעה Application Error ללא סיבה מיוחדת ובזמן ריצה או הפעלה של תוכנות שונות.

ראשית, אמנם Windows 3.11 עברית הינה תוכנה "רגישה" ורצוי שיהיה לך מספיק זיכרון (8M), ומחשב 486 אך ישנן עוד בעיות פנימיות בלתי מוסברות על ידי אנשי מיקרוסופט.

לדוגמה, אם יש לך Word 6, ופחות מ-8M זיכרון, Windows תעשה לך צרות צרורות, למרות שעל גבי האריזה מצויין שיש צורך רק ב-4M זיכרון.

אם אין וידוסים או תופעות מוזרות אחרות במחשב שלך, "הפתרון" לזה הוא לצערי להתקין את תוכנת Windows מחדש. גם לאנשי מיקרוסופט ישראל אין כל תשובה חכמה יותר.

מומלץ מאוד לגבות את מחיצת Windows לפני ההתקנה החדשה. בתחילת ההתקנה, התוכנה בודקת אם כבר מותקנת גרסה של Windows ומודיעה על אפשרות עדכון. לא תמיד העדכון "עובר חלק" ולעיתים נעשה בלאגן שלם עד כדי כך ש-Windows מפסיקה לפעול. לכן, מומלץ מאוד לגבות את מחיצת Windows קודם לעידכון.

בלאגן האז מצטער...



מדריך טכני לזר הבא

במשחק קיימות נקודות-חמות (HOT SPOTS), אלו הם המקומות על המסך בהם העכבר הופך מחץ רגיל לצורה אחרת, כלומר, יש מה לעשות עם אותה נקודה. ובכן, ב-TECHNICAL MANUAL בניגוד למשחקי הרפתקה רגילים, יש המון נקודות חמות! למעשה אפשר להגיד שפרט לקורות, רצפה ותקרה - יש רק נקודות חמות. ישנה התייחסות להכלול כל מחשב, דלת, תא, מפסק, מנורה, שבב, חלון, מסך, כיסא, חפץ וכו'... מעבר למידע המתקבל על כל נקודה חמה, לעתים מופיע "קטע בונס" (כשלוחצים על המחשב של וורף לדוגמה, מופיעה סימולציה של התקפת ספינה רומולאנית, ואנו באמת רואים על מה בדיוק וורף לוחץ שם בסדרה, אילו נתונים מופיעים מולו, ולמה הם חשובים).

לסיכום, מה שמדהים בתוכנה TECHNICAL MANUAL זה הגודל שלה. היא מהווה עוד דוגמה טובה לניצול גבול של תקליטור - מכילה המון מידע, ומציאותית עד כדי כך שההתייחסות בה לכל פרט ופרט גורמת לתהות, האם האנטרפרייז היא עדיין בגדר המצאה או שמה היא באמת קיימת. נסיים בכמה מלים לגבי תשתית התוכנה והמבנה שלה. TECHNICAL MANUAL רצה תחת Windows (ורושה לפחות גרסה 3.1). היא פועלת בעזרת עכבר בלבד, ובמינימום של 256 צבעים. מכיוון שלא מדובר במשחק, חשיבות הטעינה מהירה כאן קטנה, אך אפילו בכונן תקליטורים בעל מהירות פי 4 (quad speed) על 66 DX2, 486, עדיין ישנם קטעים בו המחשב טוען במשך זמן רב מדי. מעבר לזה, TECHNICAL MANUAL הוא מוצר מוצלח מאוד, ומעבר לזה שקהל היעד שלו מצומצם יחסית לזה של תקליטורים אחרים, הוא יהווה את היהלום שבכתר לכל אוסף STAR TREK.

כל מה שרצית לדעת על האנטרפרייז ולא העזת לשאול



מאת: דויד וילברשטיין

זהירות! זה לא משחק! אין כאן התחלה סוף, מטרה או עלילה, אך אם אתה מחשיב את עצמך ל-TREKKIE או אפילו לסתם מעריץ, לא תשתעמם מפני שאין זו סתם אנציקלופדיה יבשה המאחסנת מידע כתוב. למעשה יש כאן שילוב של שתי תוכנות המקושרות ביניהן: הסיור המודרך והשיטוט. במהלך הסיור המודרך, קול הבדיטון של וויליאם הייקר, יסביר לכם על המקומות והנושאים החשובים של האנטרפרייז. כאן חשוב לציין שכשני המצבים (שיטוט וסיור מודרך) המידע הניתן הוא לא לגבי סט התפאורה של הסדרה (איך עשו מה? וכו'), אלא מתייחס בריצות מדעית להחריד למידע הטכני של האנטרפרייז. כאילו היא אכן קיימת.

מצב השיטוט, שממנו מתחילים את הסיור או נושרים ממנו, מאפשר לכם לבחור בנקודה בעלת חשיבות בספינה, לקבל אודותיה מידע ויזואלי (צילום או מספר צילומים, דיאגרמות ואנימציות), מידע קולי (קולות הרקע מאותו המקום והסבר קולי עליו) ובנוסף לכך מידע כתוב. אם לא התרשמתם עד עכשיו, שימו לב - מכל מקום בספינה ניתן לכוון את העכבר למקום "לא חשוב" בו הסמן ויהפך לעיגול קטן, ואז על ידי לחיצה מתמשכת, אפשר לטייל באותו מקום, כבסיבה של 360 מעלות (כמו שזוים במשחק DOOM למשל, רק שכאן הסביבה היא לא מצוירת אלא מצולמת!!!). ניתן לטייל בגשר הפיקוד ולראותו מכל זווית, ובהחלט אפשר להציץ בכל המחשבים בהם המצלמה מסדרת הטלוויזיה אף פעם לא מתמקדת, וסוף סוף לדעת למה בדיוק הם משמשים.

STAR TREK בכלל ו-STAR TREK: THE NEXT GENERATION בפרט, הם חלק מיצירת מדע בדיוני גדולה שהשתלטה על כל סוגי המדיה. כולנו מכירים את סדרות הטלוויזיה, סרטי הקולנוע, וסדרות ההמשך (הדור הבא ו-DEEP SPACE 9) - ספרים, קומיקס, משחקי תפקידים וכמובן - משחקי מחשב. אפילו וויז פרסם גיליון, שהוקדש כולו ל-STAR TREK. עדת המעריצים של STAR TREK היא כל כך גדולה ומתפרסת על פני העולם כולו, עד כדי כך שהומצאה ההגדרה "TREKKIE" (מהמלה TREK) שפירושה מעריץ שרוף של STAR TREK. מה שמייחד TREKKIE של ממעריך כל סדרה אחרת הוא שה-TREKKIE פרט לצפייה בלתי פוסקת בסדרה ובסרטים, מעריך את כל עולם ההתרחשויות של STAR TREK (שלא כל החלקים המרכיבים אותו מופיעים בסדרה או בסרט). רוצים דוגמה? אז קיי, בירחון מדע בדיוני בחור'ל התפרסמו "מאמרים רפואיים" על המבנה הביולוגי של הקלינגונים, הוולקנים והרומולאנים... באינטרנט הופץ קובץ שהגיע גם לתחנות מידע (BBS) בארץ, המכיל מילון כיס של השפה הקלינגונית (רובו צירופי עיצורים שלא ניתנים להגהה על ידי בני אנוש...), כשהצעה האחרונה בעולם הינה תקליטור ה-STAR TREK: THE NEXT GENERATION-TECHNICAL MANUAL (ולשם הקיצור אקרא לו מעתה ואילך TECHNICAL MANUAL).



משהו מהסרטים

חבל שאין אפשרות לקבל אותם על מסך מלא, אבל זוהי בעיה של כל המולטימדיה. למרות הכל אפילו לתוכנה זו יש פספוסים קטנים. גרסה 95 של התוכנה נעשתה כך שכל מה שהופיע ב-94 יופיעו שוב, אבל לא כל האלמנטים של התוכנה תוקנו עד הסוף למרות שהיו כמה שדרשו תיקון, טעות מרגיזה מופיעה בקורות החיים של השחקנית MIRANDA RICHARDSON, נרמז שהיא לא עשתה מאומה מאז שהצטלמה ב"לרקוד עם זר" ב-1985, למרות שיש כתבות על למירות ENCHANTED APRIL (1991), THE CRYING GAME (1992) ו-DAMAGE-1 בשנת 1992. בסרטים שלה מופיע TOM AND VIV ואין שום כתבה עליו. לסיכומי של דבר, '95 CINEMANIA היא תוכנה להיט. זוהי תוכנה שחובה לרכוש אותה מהסיבה הפשוטה שהיא ללא ספק מדריך הסרטים הטוב ביותר בעולם, אלא אם אתה האדם היחיד על פני כדור הארץ ששונא סרטים וכל מה שמאחורי תעשיית קולנוע. שוש דווקא יודעת לבחור סרטים.

מ-5001 לילות בסרטים של PAULINE KAEI. יש להם את הבסס לקנות זכויות היוצרים של קליפים מסרטים, דיאלוגים וקטעי מוסיקה. כל קליפ הוא חלק מההיסטוריה של הקולנוע. אי אפשר לדעת איפה הם בחרו את הקטעים הנכונים, אבל כך זה בתוכנות עיון. לכל אחד טעם משלו, אבל במקרה זה יש מספיק מבחר להשביע כל תיאבון ולטעום מהדברים שלא חשבת להסתכל עליהם לפני כן.

הסיבה השנייה מקורה בעובדה שחברת MICROSOFT היא החברה המתאימה ביותר לסוג כזה של עבודה, לא משנה מה דעתך עליה באופן כללי. יש לה את הגישה הנכונה לכל מה שקשור להצגות ודיוקים. ב-CINEMANIA רואים את זה בבירור. המכונה היא לא פחות ממעולה ובין אלפי הקבצים תוכל למצוא במהירות את מה שאתה מחפש, לא חשוב איפה אתה נמצא. תמיד תדע היכן אתה ואיך ניתן לצאת. קולות ומראות, כולל וידאו קליפים של וידאו, מופיעים באיכות מרהיבה.

מאת: אידלס דוד
יום חמישי בערב. סוף השבוע מתקרב ואין לי תוכניות. החברים לא יהיו מחר בבית ושוש שוב לא תסכים לצאת איתי. איזה דיכאון, כבר אין לי חשק לצאת. הדבר היחיד שיכול להציל לי את סוף השבוע זה כמה סרטים טובים. אני והטלוויזיה נצמד אל השקיעה. אין שום דבר מעניין בכבלים, אבל למי יש כוח לקפוץ לספריית הווידאו הקרובה, מה עושים?

אם הסתובבת לאחרונה בספריית הווידאו במבט קפוא, ולא הצלחת לבחור משהו הגיוני לשישי שבת, התוכנה '95 CINEMANIA היא הפתרון שלך. עם '95 CINEMANIA אתה יכול להזמין רשימה של סרטים אשר עונים לטעמך. האינפורמציה האמיתית שהתוכנה לתוכנה מדהימה, ממדריך לסרטים של HALLIWELL עד למדריך של TIME OUT. אבל לא ניתן לעבור במדריך HALLIWELL ואוטומטית להוציא את כל הסרטים האנגליים ממנו.

המכונה של '95 CINEMANIA ואמצעי האחסנה שלה, מסוגלים להכיל הרבה יותר מספר ויותר מכך, בתוכנה מופיעים המון קטעי סרטים, בהם ניתן לצפות. 20 קטעי סרטים קלאסיים, יותר מ-4000 קורות חיים של שחקנים ושחקניות, ויותר מ-100 פסי קול מסרטים שונים. '95 CINEMANIA היא אוסף אדיר של קולנוע.

חברת MICROSOFT המפורסמת עומדת מאחורי היצירה. לא רצוי להאמין שברוך כלל חברות ענקיות בעולם המחשבים חייבות לעשות את הכל יותר טוב מאחרים, בדרך כלל חברות קטנות עוברות את הדורים הלא מתמחים שלהם, אבל זהו אחד התחומים שבו חברת MICROSOFT קפצה גבוה מעל היריבים הקטנים שלה. מדוע? משתי סיבות. קודם כל, יש לה את כל המשאבים. החברה מחזיקה צוות מספיק גדול, שיאסוף ויאגור את כל הנתונים על כל סרט בשפה האנגלית שיצא אי פעם. התוכנה מכילה טקסטים רבים ביניהם - VIDEO GUIDE 1995, LEONARD MALTIN'S MOVIE, ROGER EBERT'S VIDEO COMPANION 1995. בנוסף לכך 2500 כתבות שנלקחו

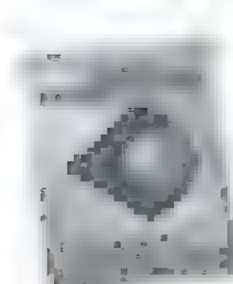


מודם+פקס+מזכירה אלקט'רית

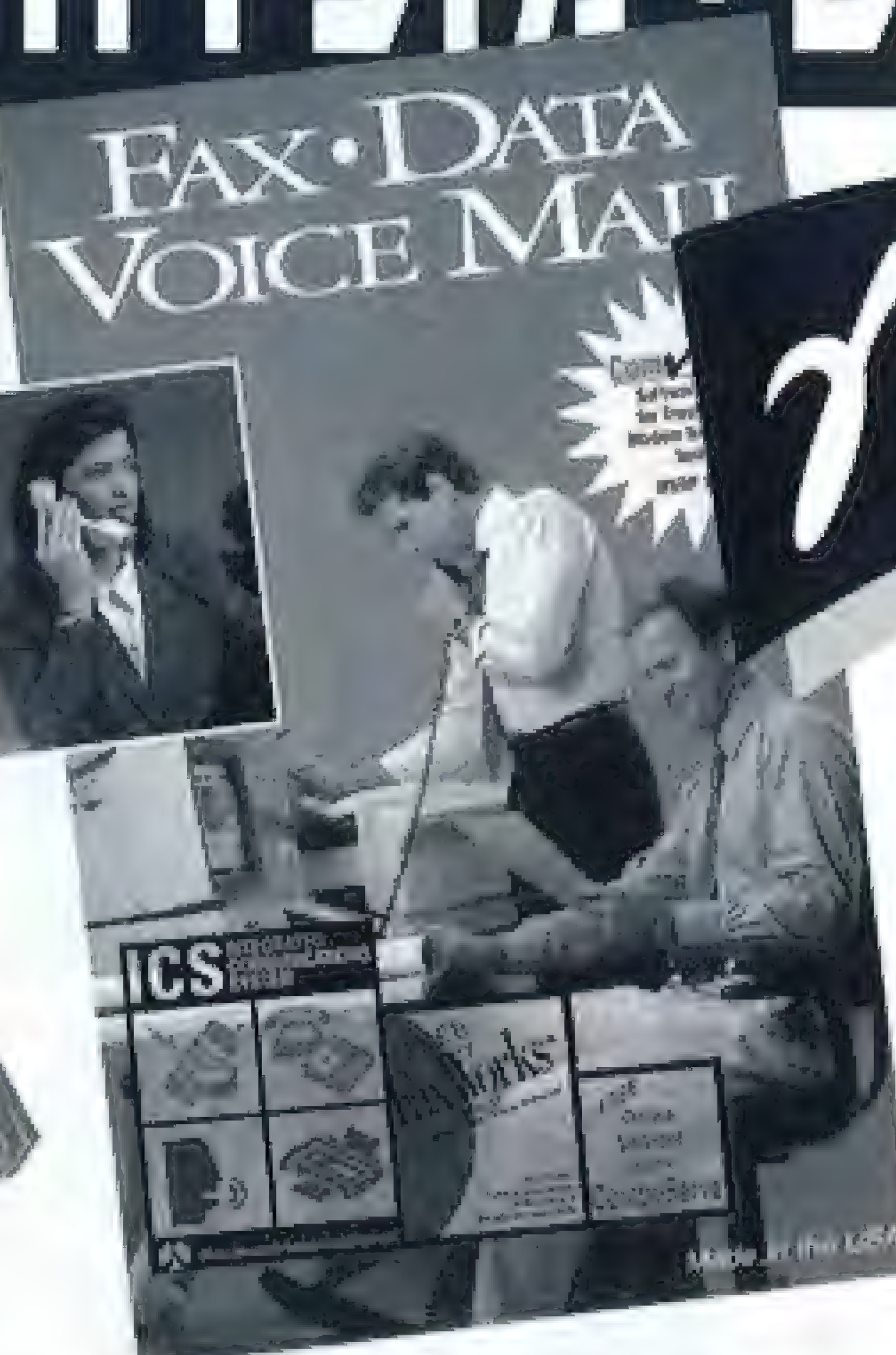


14.4Kbps MULTIMEDIA VOICE MODEM BY BOCA

- Internal Half Card Featuring:
- Easy to Use Voice Mail Software
- Fax on Demand allows callers to have documents faxed back to them
- High Speed 14,400bps Hayes Compatible Data Modem
- 14,400bps Send/Receive Group III Fax Data Modem
- V.42bis and MNP5 Data Compression for Throughput Up to 57,600bps



התוכנה BOCA



נ327

**הכל בכרטיס
BOCA אחד
+ בונוס מיוחד**

מגאזין "PC Computing" יוני '94, העניק לכרטיס BOCA את התואר "הנבחר בין מודם/פקס 14,400" כשהחלטתך מבוססת על רמת ביצוע, שיפול במידע ומחיר.

מבצע	שוק	VOICE MODEM-FAX BOCA RESEARCH - כרטיס פנימי
754	854	BOCA 14400, מודם-פקס-מזכירה אלקט'
859	1400	BOCA 14400, מודם-פקס-מזכירה אלקט' + תוכנת Pcanwhere
824	1050	BOCA 14400, מודם-פקס-מזכירה אלקט' + תוכנת Cleansweep
חינם	50	בונוס ירחון אינטרנט וירחון מולטימדיה

* המחירים בש"ח כוללים מע"מ * המבצע בתוקף עד 31/5/95 * היחיד בישראל עם 5 שנות אחריות * ישירות ממעבדות חב' BOCA RESEARCH בפלורידה/ארה"ב.

כולל:

- * תוכנת תקשורת מודם (Windows ו-Dos)
- * מדריך למשתמש (User's Guide)
- * תוכנת פקס (Windows ו-Dos)
- * חוט טלפון

CCITT: V.17, V.29, V.27, V.21 ch 2
Group III Compatible
Class 1 and Class 2

שליחה וקבלת פקס אוטומטי מכל
תוכנת פקס DOS או WINDOWS.

קצב העברת מידע מקסימלי - 57,600bps

תיקון שגיאות V.42b/MNP-4
דחיסת נתונים V.42bis/MNP-5
תאימות Hayes מלאה.
תמיכה ב-Asynchronous Mode



לפרטים:
מלבן (רב-קווי) 03-638-5678, פקס: 03-688-9207
לשירותך צוות "עיר התוכנה" / דניאל, יעקב, טל ורפי



מאת: אידלס דוד
אם מעולם לא
שיחקת במשחק
CANNON FODDER
או כמה מהסעיפים
הבאים מוקדשים לך
במיוחד. זהו משחק שבהחלט זקוק
להסברים. למרות המראה הפשוט שלו, זהו
משחק שקשה מאוד להשתלט עליו ולגמור
אותו, עד כאן דיברתי על המשחק הראשון
בסדרה, CANNON FODDER 2. יותר קשה
ככדי לתאר אותו, אך ניתן להשתמש גם
במלה מדהים, וכמו שסבתא שלי אומרת
הכל עניין של טעם.

במשחק הזה אתה מפקד על מחלקה
של חיילים, אותם צריך לנסות להעביר
בהואים ושלמים דרך סדרה של משימות.
שרמת הקושי שלהן עולה משלב לשלב.
המשימות כוללות, בדרך כלל, השמדה של
כל האויבים ופיצוץ אתרים חשובים. כל
אחת מהמשימות כוללת תת משימות, אותן
אתה חייב לסיים לפני שתוכל לעבור
למשימה הבאה, הקשה יותר.

אחרי כל משימה מוצלחת, אתה מקבל
מילואימניקים חדשים ובמידה ונכשלת
(נהרגו לך כל החיילים), קצין הגיוס יספק
לך מחליפים, הכוונה היא שאתה יכול
לנסות משימה קשה פעם, אחר פעם, עד
שיוגמר לך מלאי ההחלפות. כמובן שאם
נכשלת במשימה ואין כבר את מי לגייס,

הכיוונים, ותוך שניות אתה נשאר עם אוסף
מזון של חלקי גוף והרבה דם במקום
חיילים.

זהו משחק לשחקנים מנוסים, וכדאי
לך לשחק במשחק הראשון לפני שאתה
ניגש אליו. אבל אם אתה שחקן מנוסה
במשחק, תמצא המון כיף במשחק החדש.
קולות הרקע טובים, המוסיקה קליטה
והמשחק שומר על כל התכונות המדבקות
של המקור. יש כאן אפילו כמה משימות
בחלל החיצוני.

לסיכום, זהו משחק קשה מאוד, ואם
אתה לא זורז כמו ילד בן 12 יש כמה
משימות בהן כמעט ולא תצליח לעמוד.
מצד שני, אם אתה ותיק במשחק תיהנה
מהאתגר, אך אפילו במקרה זה אולי תהיה
קצת מאוכזב בגלל חוסר החדשנות
בגרפיקה בקולות ובמשחקיות. המשחק
הראשון יחזיק אותך מרותק אל המסך, אך
בגלל שהמשחק השני הוא כמעט העתק
של הראשון, הכל פשוט חוזר על עצמו.
אבל כפי שאוהבי DOOM אוהבים גם את
DOOM 2, כך גם אוהבי CANNON
FODDER יאהבו את המשחק השני.

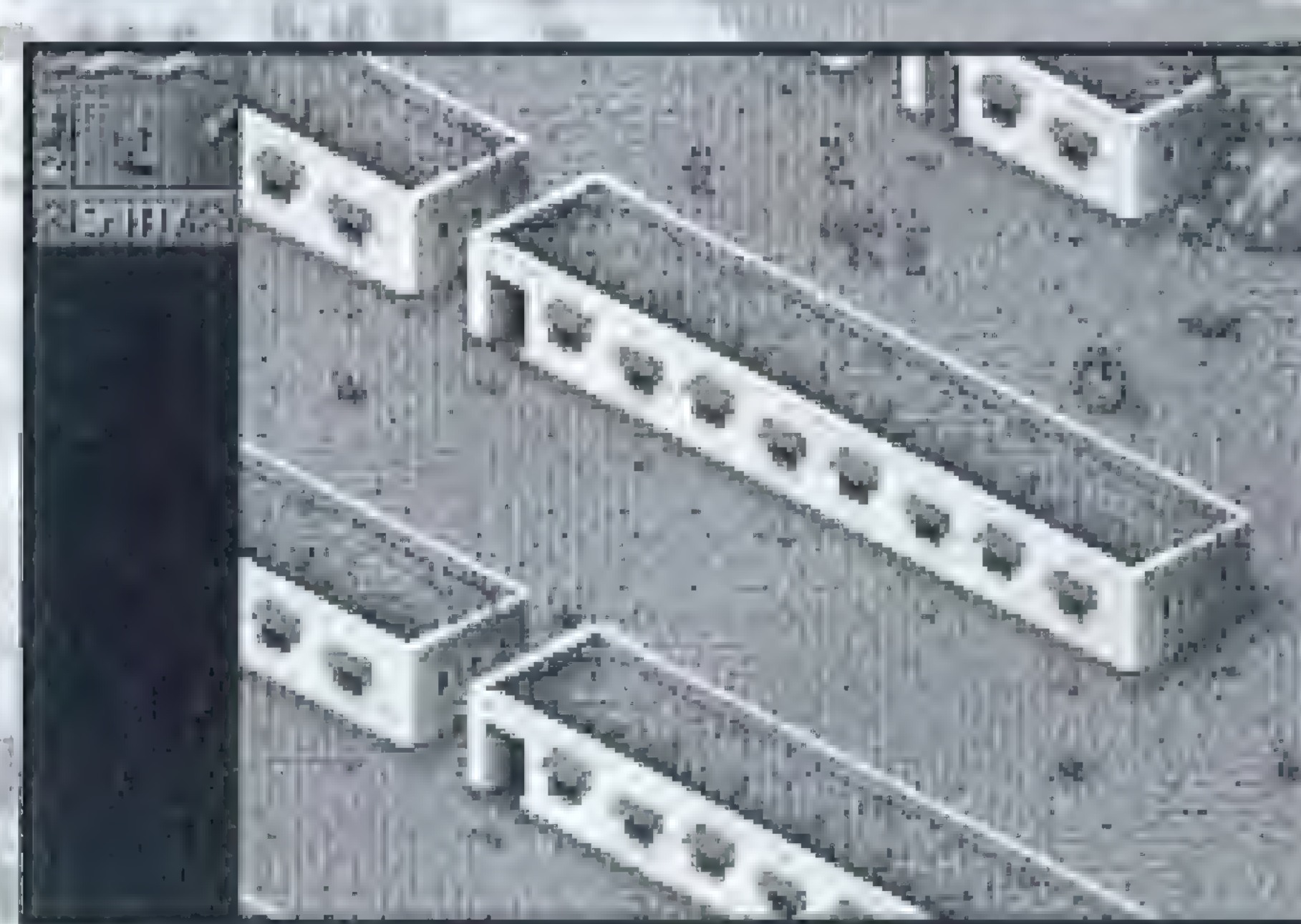
זהו משחק מאוד מהנה (אם אתה מעריץ
של CANNON FODDER 1 כמובן) ואפילו
ביקורתי כמוני חייב להודות שכניף לשחק
בו.

אז המשחק נגמר ואתה הפסדת!
אתה מזין את הייליך על גבי המסך
בעזרת העכבר, ויכול להיות שהמערכת

הטקטית כאן מסובכת מדי, אך
מערכת השליטה קלה מאוד. לחיצה
על הכפתור השמאלי של העכבר
תנחה את החיילים לאן ללכת
ולחיצה על הכפתור הימני, בני
לירות. אם לחצת על שני
הכפתורים בו זמנית - החייל יורוק
דימון או יורה טיל אל המטרה.

אז מה חדש ב-CANNON
FODDER 2? ברור שהמשחק
הבסיסי הוא זהה וכך גם סימלוגי
החיילים, מנגינת סוף השלב
והאפקטים הקוליים. חוץ מהעובדה
שיש שלבים חדשים יותר ולכמה
אויבים יש כאפיות על הראש, לא
תוכל למצוא הבדל מהותי.

CANNON FODDER 2 הרבה
יותר קשה מהמשחק המקורי,
והשלבים הראשונים שלו קשים
כמו השלבים האחרונים במשחק
הקודם. נכון שיש כאן כמה
משימות קלות יחסית בכדי להקל
עליך, אך אם אתה סירון במשחק,
דע לך שהמשחק רחוק מלהיות
סלחני. לפני שתבין מה קורה יירו
עליך האויבים טילים מכל



story of THOR

שימושים, לכן כדאי שתשתמש בחכמה בחפצים החזקים יותר מאחרים. לבסוף, יש כמה חפצים חד פעמיים אשר ניתן להשתמש בהם רק במצבים מסוימים.

כאשר אתה רואה בפעם הראשונה את THOR לא תוכל שלא לחשוב עליו כמשחק ZELDA לעניים, אבל אחרי שאתה רואה את המוצר המוגמר אתה מגלה שלא כך הדבר. למעשה THOR הוא משחק פעולה כיופי ומלא באירועים, ולדעתי זהו אחד המשחקים המקוריים ביותר בתחום משחקי הפעולה. המשחק מדגיש יותר את הפעילות מאשר את פתרון החידות. אם אתה אוהב את הרעיון של ZELDA ולא מתחשק לך לקרוא טקסטים ארוכים, כדאי שתנסה את סיפורו של THOR.



למשל, סדרה של קדימה-אחורה-קדימה-ירייה מבצעת התקפה משולשת בעזרת סכין, אך לא עושה מאומה בנשק אחר. בהתחשב בכמות המפלצות הרבה אשר תפגוש בדרך, כדאי שתלמד מה ניתן לעשות בכל נשק שתמצא.

המכנסיים של עלי רחבים מאוד ויש בהם מקום להמון דברים. פירוש הדבר שהאיש שלנו מסוגל לסחוב עימו כמות גדולה של דברים בכל עת. רוב הדברים שניתן למצוא בדרך הם דברי מאכל הטמלאים את מד החיים של עלי או את כוח הקסם שלו. החפצים האחרים הם בדרך כלל נשקים, כולם (חוץ מסכיניו הנאמן) בעלי מסען שנגמר אחרי כמה

מאת: דיוויד כץ

ההיסטוריה ידעה המון אנשים בולטים. קחו לדוגמה את רבין, זה פשוט בא לו טבעי, רוצה או לא רוצה, מסכים או לא מסכים האיש בולט. אל תספרו לי סיפורים, כל אחד רוצה להתבלט לפעמים. לא תמיד מצליחים ומספר עצות ידירותיות לא יזיקו.

מקורות יודעי דבר מסרו לי שהצעד הראשון בדרך לתהילה הוא שינוי השם, ואם זה הצליח לאדם, מדונה ואילנית אין שום סיבה שזה לא יצליח לך. במשחק STORY OF THOR אתה משנה את שמך לעלי, יוצא לקנות מכנסיים גדולים ובוחר להסתובב במנהרות אפלות. זה הצליח לאלדין (אשר, הפך כמובן לנסיך עלי אחרי שמצא מנורת קסמים).

הפעם מופיע עלי, גיבור המשחק האחרון, כשבירו צמיד הקסמים השולט על כוחות הטבע. צמיד מזהב מספר לו על צמיד מכסף אשר כולם חשבו שנהרס בקרב גדול לפני הרבה שנים. מסתבר שהצמיד לא נהרס ושד רשע שולט בו. "מזלך" נבחרת לצאת למשימת התאבדות, לתקוף במו ידך את סירתו של הרשע ולשים קץ לשלטונו. מעניין מה היה קורה אילו עלי היה מוצא עוזי ומטול טילים? קרוב לוודאי, DOOM.

לכל דבר יש מחיר ועלי מוצא את עצמו בקרב חסר רחמים נגד כוחות הרשע. עליו למצוא את ארבעת האלמנטים של הטבע, לאחד אותם בצמיד ולהשתמש בהם בכדי להציל את העולם, כל זאת לפני שיוכל להשתמש בכוחות הללו לטובתו האישית. בחור מסכן. הצמיד הקסום מקנה לו שליטה בכוחות הטבע. כל כוח מופעל על ידי פגיעת ברק בדוגמה של הכוח אותו תרצה להפעיל. לכל כוח יש שלוש התקפות, כל אחת מהן משתמשת בכמות מסוימת מכוח הקסם שלך, ככל שההתקפה כבדה יותר יותר כוח קסם יורד. ברגע שמד כוח הקסם מתאפס, אין לך קסמים עד שתמלא אותו לרמה מספקת.

כנסיך לוחם, עלי די מסובך. יש לו

ROAD RASH

תן גז!

מאת: דיוויד כץ

כלום. פשוט כלום לא יעזור. שיחקתי במאות משחקים מכל הסוגים, ותמיד הצלחתי ליהנות מקצת אקשן, תחרות, מהירות ומה יכול להיות יותר קלאסי ממירוץ מכוניות.

חברת ELECTRONIC ARTS מביאה לנו הפעם מירוץ בהמשכים. בעלי מכשיר 3DO ודאי כבר הצטיידו בגרסת ה-3DO של המשחק, ואם עוד לא קניתם אולי הכתבה תעזור לכם במשהו. במהלך המירוץ אתה עובר במדינות רבות בעולם, כשסרסונים מיוחדים מופיעים בסופו של כל מירוץ ומאפיינים את השחקנים. לכל מקום בו אתה עובר עיצוב מיוחד משלו, וסביר להניח שהחברה במחלקת הרמה של חברת ELECTRONIC ARTS פשוט חגגו כשעיצבו את מדי השוטרים של המדינות בהן אתה עובר במירוץ: איטליה, ברזיל, אנגליה, גרמניה וקניה. חשוב מאוד לזכור באיזו מדינה בעולם אתה נוסע, כך שתדע באיזה צד של הכביש תוכל לגלות האם אלו שני אופנועים המתקדמים לקראתך או סתם משאית... (למען האמת כמעט בכל המדינות נוסעים בצד ימין, חוץ מבאנגליה, כמובן).

מכשולים רבים מפוזרים לאורך הכבישים -

זברות, פרות, תרנגולות ואפילו אנשי שבט הזולו הנודע. אם תפגע בהם, לא יישאר מהם הרבה, וכנראה שתעוף מהכביש. כך שרצוי להיזהר. יש המון תוספות מועילות שניתן לאסוף בדרך ואפשרות לתקוף מתחרים אחרים עד



המשחק מלווה במוסיקה חדשה, מסלולים חדשים, מכשולים, גימיקים וצינורות. באמצעותם תוכל לתקוף יריבים חדשים. למרות החידושים, המשחק נשאר אותו דבר. אם אין לך את גרסת המכשיר 3DO אז כדאי שתרכוש אותו. במיוחד אם אתה אוהב משחקי מירוץ ונהנה מההתקלויות ביריבים.



שיהפכו לעיסה מהלכת. הדרך הטובה ביותר להיפטר מהיריבים היא לדחוף אותם למסלול הנגדי, בכל פעם שמכונת מתקדמת לקראתך. ככל שאתה מצליח יותר, אתה מקבל יותר כסף, אותו תוכל לבצל לקניית חלקים לשיפוץ ולשיפור האופנוע שלך. במידה והיית מאוד מהיר בסיבוב, אולי תוכל לרכוש סופר אופנוע (לא רע, מה?). כל הסיפור מתרחש כשמעליך חג בלי הפסקה מסוק (מוזכיר מאוד את ROAD RACER).

קול למתים

אורסון סקוט קארד



למתים". אגב יש חלק שלישי לסדרה שעוד לא תורגם ונקרא "הצח-זרים". ערן קרא אותו באנגלית וממליץ לוותר עליו, שכן הוא ירוד מאוד באיכותו לעומת שני החלקים הראשונים, והוא מציג את אנדר כזקן סגולי מסכן שלא יודע איך לעזור לאנשים סביבו ובכלל הורס את הסדרה והדמויות.

ומכאן העניינים מתגלגלים אל סיפור קסום, מפתיע ומרתק מאלה שלא נתקלנו בהם זה זמן רב. בניית הפסיכולוגיה של החוזרים היא יצירת מופת מציגו של אורסון סקוט קארד, ולא נגלה לכם דבר שכן עליה מבוסס כל הספר. בנוסף לכך דמותו של אנדר מתפתחת כאן לכיוונים חדשים ומגלה, כפי שהזכרתי, את כוחה האמיתי. אורסון סקוט קארד מצייר את אנדר לא כאסטרטג צבאי, אלא כאדם בעל יכולת הבנה בלתי מוסברת. להבין הכל, אנשים, חי-זרים, מצבים, הכל! אגב, ללא שום קשר לספר, את הכריכה עיצבה יפה נוימן. אנו היינו מעמידים אותה אל מול חומה וזורים. שוב ושוב ושוב. למחז' כי גם ב"משחקו של אנדר" וגם ב"קול למתים" על העטיפה יש תמונות ממסע בין כוכבים, מה הקשר? הן אנדר והן קול למתים הם ספרי מדע בדיוני כבדים ופסיכולוגיים, שמומלצים מגיל 15 ומעלה, למי שממש רוצה להבין את המורכבות הפסיכולוגית של הספרים. מה הקשר למסע בין כוכבים? סדרה דגולה, אבל יש עוד דברים השייכים לעולם המדע הבדיוני חוץ ממנה. מישהו מוכן לספר את זה ליפה נוימן ולאופוס (שהוציאה לאור את הספר), זה רק גורם לספר להראות כספר לילדים קטנים ומרחיק את קהל היעד של הספר. אנו ממליצים על הספר בכל דרך אפשרית. כל מי שאוהב מדע בדיוני חייב לקרוא את "משחקו של אנדר" ו"קול

מאת: ערן בן-סער, אבי סבג וליאור ברנע
"קול למתים" הוא המשכו המדהים של "משחקו של אנדר", וככזה הוא יצירת מופת של המדע הבדיוני. אורסון סקוט קארד כתב את המשך על מנת להמשיך ולפתח את דמותו של אנדר, ולהראות את יכולת ההבנה המדהימה שלו לא רק כאסטרטג צבאי. לאחר מלחמת הבאנים נעלם אנדר ווייגנס, הידוע ליקום כמשמיד הזרים, וההנחה הרווחת הייתה שהוא מת. במקומו הופיע קול חדש ליקום, דובר המתים שסיפר את סיפורה של מלחמת הבאנים, ואת אי הצדק שבחשמדת גזע זר בשל חוסר הבנה הדדי. מי שקרא את "משחקו של אנדר" יודע כי השניים הם אחד, אנדר, רדוף אשמה על מעשיו, כתב את סיפור מלחמת הבאנים לאחר שמצא שריד אחרון לגזע שהוא עצמו הכחיד, וקבע את גורלו לחיפוש אחר כוכב לכת מתאים על מנת להחיות את גזע הבאנים. עברו שנים, אלפי שנים. כוכב לכת חדש בשם לוויטניה גילו המתיישבים החדשים שיש להם שותף לעולם, ושהיצורים שזכו לכינוי חוזרים הם בעלי תבונה. אמנם פרימיטיביים מבחינה טכנולוגית, אך ללא ספק בעלי תבונה. בתקופה המדוברת, הקונגרס הבין-כוכבי הטיל מגבלות על המתיישבים: לעולם אסור להם להתפשט מעבר לתחום המושבה הראשונה ולעולם אין להפריע לחוזרים. אנדר עדיין חי, הוא לא זקן בין אלפי שנים, המסעות הבין-כוכביים עורכים זמן מועט יחסית לנוסע, ועשרות עד מאות שנים ליקום החיצוני, ואנדר הרי היה במסעות תמידיים. אנדר שומע על הגזע לאחר שבעקבות אירוע לא ברור נרצח המשגיח האנושי על ידי החוזרים, ומחליט לשים פעמיו אל כוכב הלכת הזה.

ספרים רבות ספרים!



מזורו אחד הספרים המוזרים והמשונים ביותר שקראתי אי פעם. אחרי שקראתי כמעט את כל ספריו האחרים של רוג'ר זילאזני, מסתבר שהאיש אינו יודע גבולות. סוף סוף יש אפשרות לקרוא ספר מנקודת מבטו של הרשע בסיפור, הרשע במקרה הזה הוא עזי אלבוב. רק לפי השם אפשר לראות שהדמות היא, לא בדיוק רגילה, זהו שד. שד שעובד להנאתו מוזרה "ענות צפונות" שבניהנום, ושבדרך מוזרה למדי מצליח להתקבל לתחרות המילניום שנערכת בין כוחות האור (מלאכים וכו') לכוחות הרשע (שדים, הרפיות, מכשפות ויצורים מוזרים נוספים). התחרות נערכת כל אלף שנים עגולות, ובסופה יוחלט מי מהצדדים יזכה לשלוט בעתיד בני האדם באלף השנים הבאות. עזי אלבוב שניצלה בחום של מיליון מעלות צלסיוס ומתייסר משום של"בני התמותה" ישנו טווח חישה קצר, ובאמת לא משנה להם אם ייצלו בחום של מיליון מעלות צלסיוס או בחום של חמש מאות מעלות, בשבילם זה אותו הדבר, וזה הרי מוריד משהו מהכייף שבעיניו. גם ברגעים קשים יש הפתעות, במקרה זה עזי נקרא ללוות חזרה לכדור הארץ אדם בשם תומס סקיונר, שהגיע לתופת בטרם עת (גם "למעלה" עושים טעויות). עזי שמח על ההזדמנות לחזור לכדור הארץ ולהתאוווד מהחום העצום ותתפלא, אבל שדים מרגישים חום של מיליון מעלות. לאחר שנפטר מתומס, הוא מחליט לשוטט בעולם, ונקלע למשחק קלפים סוער של שדים, בו הוא זוכה ב... זוג רגלי אדם. עזי חושב מה לעשות בזוג הרגליים ולכסוף מחליט ליצור סיפור בסגנון היפהפיה הנרדמת, רק שהפעם במקום שהנסיך ינשק את הנסיכה והם יחיו באושר ועושר, הנסיכה תהרוג את הנסיך שיעיר אותה, ותראה לשופטי תחרות המילניום שהרשע השתלט על הטוב ונשים הם עם אכזרי. הספר מלא בתיאורים וברעיונות מוזרים של המחברים ומלא וגדוש בהומור שחור, מומלץ.

בלגארת, וביחד עם הלוחם חרק ושלוש בניו יצא להחזיר את הביצה. הצליחו או לא הצליחו תבררו בעצמכם, על כל פנים חשוב שתדעו שהפתעה חיכתה לבלגארת כשחזר הביתה. הוא גילה שנולדו לו שתי בנות, אחת מהן, פולגרה, היא מכשפה כמוהו והתפוח לא נופל רחוק מהמכשף. הסיפור האמיתי מתחיל כעבור 7000 שנה ואיך שהזמן רץ... עם גאריון, שהוא נער חווה פשוט שנדל בחווה של פאלדור ועליו מפקחת הדודה פול (המתוחכמים מבינים ודאי יודעים מי היא הדודה פול, ולאחרים אניה לגלות בעצמם), משום שהוריו של גאריון מתו בשריפה מיסטורית. במהלך הקריאה מגלים שגאריון שומע בלי הפסקה קול פנימי שמנחה אותו, ומצליח לראות דמות מיסטורית המשמשת לו תחליף לדמות האב. לעלילה נכנס איש זקן המכונה זאב זקן וכשגאריון, הדודה פול וזאב זקן מתחילים לברוח מהחווה, מצטרפים אליהם איש ענק ששמו ברק ונוכל ממולח המכונה משי. כדי לרדע מה קורה להם אחר כך, למה הם ברוח ומה הקשר בין האל טוראק ביצתו של אלדור וגאריון, אני ממליץ לכם לקרוא את הסרילוגיה של בלריאנד. דיוויד אדגנס מתאר להפליא את היבשת בה העלילה מתרחשת, כשבכל ספר החבורה עוברת לארץ אחרת, כך שיש לנו אפשרות להכיר את סנאדריה, שהיא מולדתו של גאריון, את ארנדיה בה מתחוללת מלחמה בין שני חלקי העם ולהגיע בספר השני (מלכת הכישוף) לממלכת נאססיה, ארצם של אנשי הנחש. בכל ארץ אוספת החבורה עוד אדם המייצג את הארץ, כדי להגשים נבואה עתיקה. כל שה"מ מתחיל ומנסה, ישמח לדעתי לקחת רעיונות מהסדרה הזאת ולהעביר אותם לעולם המערכה שלו. מעניין איזה שה"מ ירשה לקוסמים שלו להשתמש בגרסה של אדגנס לקוסמים. הביאו לי את ראשו של נסיך החלומות / רוג'ר זילאזני ודוברת שקלי אם הייתי צריך לסכם במלה אחת...

מאת: אורן רביב
סדרת הבלריאנד / חייל הנבואה / דיוויד אדגנס
והרי הכתבה ועיקרה תחילה, על כל השה"מים של הקוסמים שיקראו את סדרת הבלריאנד של דיוויד אדגנס להיזהר. תיאור הכישוף בבלריאנד הוא בהחלט לא שיגרתי. הקוסמים בסיפור צריכים להתאמץ לכמה רגעים ולבטא מלה אחת ויחידה, או לא לבטא אותה כלל, וראו איזה פלא, יש לנו קסם. היות ויש להם כוח עצום כל כך, הקוסמים מאומנים ומחונכים היטב, על מנת שישלטו בכוחות העצומים שלהם ולא יהרסו את העולם.
שאר הסיפור הוא שיגרתי יחסית. מסופר על האל אלדור, שהעניק מקסמו לאבן יפה שמצא. האבן הייתה בצורת אליפסה, ולכן נקראה ביצתו של אלדור. כוחה של האבן היה עצום, אך הסיפור התחיל להסתבך כשהאבן נגנבה מאלדור על ידי טוראק האל הרשע. הביצה שרפה את פניו של טוראק וחצי מגופו נשאר מעוות ושרוף לכל ימי חייו. בשלב זה נכנס לתמונה המכשף





ARS MAGICA

מאת: עוז בן-סער ואבי סבג

ARS MAGICA הינו משחק תפקידים מבית היוצר של COAST WIZARDS OF THE ORDER OF HERMET'S, ומאחד משחקי התפקידים המרשימים ביותר שנחלקו בהם. הסיבה שרק עכשיו אנו כותבים עליו היא שקודם לכן לא ניתן היה להשיגו בארץ, ורק לאחרונה הוא יובא על ידי חברת מוצוב. המשחק, כפי ששמו מדגש, הוא משחק של קסם ושל קוסמים, אבל לא באופן הצפוי. במשחק משחקים קוסמים וועוד כמה חבריה, תיכף נגיע לפרטים.

באירופה של המאה ה-14, למעשה לא בדיוק אירופה אלא אירופה בה הקסם הוא ממשי וקיים, אם כי מאוד לא נפוץ. הקוסמים באירופה המיתית וכפי שהיא נקראת, חברים באגודה הנקראת THE ORDER OF HERMET'S. המנסה לאסוף תחתיו את כל בעלי כוח הקסם באירופה, הבסיס לשיטת ARS MAGICA הוא גלגול כנגד קטן כדי לקבוע הצלחה. אבל יש שתי דרכים לזוהק הראשונה היא במצב הגיל שם פשוט מגלגלים את הקובייה ומשווים עם הסיכוי להצלחה. השנייה היא גלגול במצב לחץ.

התאוריה מאחורי גלגול כוח הוא שבמצבי לחץ אדם יכול להיכשל באופן מיוחד או להצליח באופן יוצא מהרגיל. על כן במצב זה גלגול של 6 הוא 0 ולא 10. וזכור אחריו גלגול בטבלת כשלוניות, גלגול של 1 פירושו שיש לזרוק את הקובייה שוב ולהכפיל את התוצאה (הפעם 0 הוא 10). גלגול נוסף של 1 פירושו עוד גלגול והכפלה ב-4. לאחר מכן ב-6 זכור הלאה. כאשר אתה בונה דמויות למשחק שים לב שאתה בונה יותר מדמות אחת, אתה בונה קוסם, בן לווייה וגרוגים ואחר או יותר, זהו חלק מסגנון משחק הנקרא

סגנון להקה, בו אתה משחק כמה דמויות: דמות ראשית אחת, בן הלווייה שלה ואפילו את העוזרים הפשוטים (גרוגים). כולם חלק מבית הקוסם, המטרה העומדת מאחורי שיטת בניית הדמויות היא יצירת דמות שמצד אחד תהיה קרובה ככל האפשר למה שאתה רוצה בתור שחקן, ומצד שני תתרום ותועיל לקבוצה כולה. שלב ראשון בבניית הדמות הוא יצירת התכונות שלה, ישנן 8 תכונות במשחק: תבונה, הבחנה, כוח, סיבולת, נוכחות, תקשור, זריזות ומהירות. התכונות עצמן הן מספר שלילי או חיובי, וכך קל יותר להציבן לגלגולים ויכולות. ישנן שתי דרכים לקבוע את התכונות, הראשונה היא על ידי הטלות קובייה: אתה מטיל ארבע פעמים שתי קוביות, ובכל פעם מפחית את התוצאה של הקובייה השנייה מהתוצאה של הראשונה. לבסוף תקבל ארבעה מספרים שהם בתחום -9 עד +9. בעת אתה מחלק את התכונות לזוגות על פי הסדר (תבונה-הבחנה, כוח-סיבולת, נוכחות-תקשור, זריזות-מהירות) ומציב לכל זוג אחת התוצאות. בעת אתה קובע לכל אחת משתי תכונות הזוג מספר בין -5 ל-5, כאשר חיבורם מכאן לתוצאה שהוצמדה לזוג. השיטה השנייה היא שיטה של רכישת תכונות על פי נקודות, והיא נעשית על ידי הצבת 2 נקודות חיוביות ו-2 נקודות שליליות לתכונות. כמו כן, מצמידים לדמות כמות מסוימת של יתרונות וחסרונות המוסיפים עומק לדמות. לאחר מכן רוכשים לדמות כשרונות והמתחלקים לכישורים, כשרונות וידע אשר מגדירים מה הדמות יורעת לעשות, ועד כמה.

שיטת הקרב של ARS MAGICA מעניינת אם כי צפויה, היא מספקת יוזמה וגלגולי התקפה בסיסיים, והנזק בקבע על ידי גלגול קובייה, הכוח, הכשרון השימוש בנזק ובמובן הנזק של הנשק עצמו. כמו כן, לכל אחד יש הנגה בסיסית (הנקראת ISOAK), שהיא כמות הנזק שניתן לספוג מבלי שייגרם נזק רציני יותר, משרישות ופגיעות שטחיות. SOAK נקבע ב-6 + הנגת השרון + גודל הדמות ונקבע בבניית הדמות + סיבולת. על כל 5 נקודות שעברו את ה-SOAK

(מעוגל מטה) אתה מאבד דרגת גוף אחת, ומה לגבי דרגות הגוף? לאדם הגיל (גודל 0) יש את דרגות הגוף הבאות: לא-פגוע, פגוע, פצוע קל, פצוע בינוני, פצוע קשה ומחוסר הכרה. הגודל מוסיף או מוריד דרגות גוף נוספות, וכך פגיעות מורידות דרגות גוף כשריפוי מעלה אותו חזרה, השיטה פשוטה לשימוש, אבל מצליחה להכיל בתוכה את כל המרכיבים של שיטת קרב מוצלחת. ולבסוף, הדובדבן שבקצפת, שיטת הקסם. קרוב לוודאי הטובה ביותר שנכתבה, השיטה מורכבת מרמת הודע של קוסמים בחמש טכניקות של קסם: יצירה (CREO), הבחנה (INTELLEGO), שינוי צורה (AMUTO), השמדה (PREDO) ו שליטה (REGO). ומולם 10 צורות: חיות (ANIMAL), מים (AQUAM), אוויר (AURAM), גוף (CORPOREM), צמח (HERBAM), אש (IGNEM), דמות (IMAGONEM), מוח (MENTEM), אדמה (TERRAM) וכוח (VIM). רמת הודע נקבעת בעת יצירת הדמות, אגב, השמות בסוגריים הם השמות בלטינית של הטכניקות והצורות, השיטה גם כוללת תיאורי מחזות ידיים לכל טכניקה וצורת, למי שרוצה.

בעת ישנן שתי דרכים להשתמש בקסם, האחת היא השיטה של נוסחאות קבועות ובדיוק מראש (קסמים בקיצור), קסם זה הינו חזק יותר ומהיר יותר אבל בעל השפעה קבועה וצפויה, ועל כן גם מתוכנן למקרים כלליים. השיטה השנייה היא קסם ספונטני, הנעשה על ידי שימוש בידע שלך בטכניקות וצורות הקסם, דבר המאפשר יצירת קסם על פי צורכי הטוב הספציפי אך הקסם חלש יותר ואיטי יותר.

הטלת לחש נוסחה נעשית על ידי גלגול בכל שיטה אחת, קסם ספונטני פועל אחת, ראשית יש לקבוע את הטכניקה והצורה שבהן משתמשים לצורך הלחש, ואז יש לגלגל על פיהמות הטכניקה והצורה שלך, כדי לקבוע את עוצמת הלחש שנוצר. לאחר מכן יש לקבוע את האפקט הממשי של הקסם, על פי השוואה עם קסמים אחרים בדרגה זו מאותה טכניקה וצורה, זה GM קובע לבסוף את ההשפעה המעשית של הקסם. הספר מכיל רשימה מרשימה של לחשים מוכנים ונוסחאות לשימוש הדמויות, לא

ספרנו כמה, אבל ישנם 42 עמודים של לחשים. מכיוון שהשיטה בנויה במטרה לשחק באירופה של ימי הביניים, יש בספר תיאור מעניין של התקופה, האווירה ומאפיינים של אירופה במאה ה-14. דבר התורם לעומק המשחק ויכול לשמש כסיס להרפתקאות רבות, הספר מכיל מפלצות רבות, אך לא ממש מעורר להשתמש בהן, לעומת זאת מעורר הספר את ההנחה שהאויב הקלאסי הוא קוסם יריב ואנשים שונים, ישנן פרק נהדר על ספריות ומעבדות קסם (אותו אמו מגלעים לקרוא לכל מי שמנסה לחמית את הקוסם שלו, בכל שנסה שהיא, וכמובן את הפרקים הרגילים ל-GM על יצירת הרפתקה וגלגול משחק. הספר כולו נותן תחושה של צורה חדש, שונה ומקורי, שיטת הקסם היא ללא ספק, ייחודית יסוף סוף קיימת שיטה פשוטה וחסרת חמפיקה תוצאות ריאליסטיות (חסרת) ולא בגדר המטחות באוויר, השימוש במלים לטיניות מופיע לאורך כל הספר (אל תדאגו יש תרגום לאנגלית), והמשחק עצמו משרה אווירה פנטזיה מיסטית מהורה, השיטה מכוונת למשחק קצת שונה מהמקובל, כל מה שהיה צריך בשיטות אחרות ובמובן מאליו, במג איוון הדמויות, הקרבות, המות לכל שחקן, סוגי דמויות הכים ונתונים מספריים של תכונות, נקיפ וכשרונות - או שנעלם או שחפך פאן לשול.

הקרבות, ושיטת המפלצות אינם דברים שיש לשנוי ולהימנע מלהגזים בהם, פשוט לא ניתן לשקוע בהם, העוקר מצוי בקסם ובמשחק התפקידים מכורח מערכת החוקים עצמה, זוהי שיטה בה ל-GM יש הרבה יותר סמכות משיטות אחרות, אפילו יותר מ-HERO, שם הוא ממש קובע את החוקים, משום שכאן יש לו את הסמכות להחליט ללא חוקים מנחים על השפעות קסמות, ופיהוש רמות הפגיעה השונות.

לסיכום, מדובר בשיטה נהדרת שבעזרתה תוכלו למצוא עניין מחודש בפנטזיה גם אם נמאס לכם, למרות שמורגן טוענת ששיטת הקסם שלהם לא רומה כלל למציאות.

מאת: ערן בן-סער, אבי סבג וליאור ברנע
ג'אניק הינו קוסם במערכה קצרה שאבי הריץ לנו, בה משחקים קוסמים בימינו אנו. במערכה זו הקוסמים הם מיעוט נסתר, המנסה שלא להתחבר עם אף אחד מלבד הגילדה הקטנה והסגורה שלהם. ישנן מספר גילדות כאלו אשר שומרות על קשרים רופפים אחת עם רעותה, ועל כן סוג הקסם של כל גילדה שונה במקצת. הגילדה של ג'אניק עוסקת ב-MANA (כוח קסם טהור), קסמי מתים ואלמנטליזם. ג'אניק עוסק בעיקר ב-MANA.

ג'אניק נמצא בתחילת שנות הארבעים לחייו, למרות שהוא טוען שהוא רק בן 35.

ג'אניק על פי שיטת הגיבור

תיאור: שלוש טבעות בחולות מופיעות סביב ג'אניק, ונותנות לו הגנה ומעוותות את המציאות סביבו ונותנות +2 נוספים לשדה הכוח.
רפיו מאנה: 62 עזרה לגוף, נעלם 5 ביום, דורש ריכוז, מחוות, מלים, גלגול כנגד כשרון הקסם, x2 סיבולת, נראה לעין.
תיאור: ג'אניק נמוג באדם אותו הוא רוצה לרפא, והפצעים זוהרים ככחול עד שהם נעלמים.

צלב מאנה: 62 שאיבה, כל דבר, אחד בפעם, חוזר 5 בשעה, מחוות, מלים, גלגול כנגד כשרון הקסם, x3 סיבולת, נראה לעין, בעל טווח.

תיאור: לחש זה גורם להופעת צלב כחול קטן על המטרה, ואז נשאב לה כוח או יכולת כלשהי למחירת ג'אניק. ג'אניק שואב איתו סיבולת כדי להרדים אייבים.

הבזק מאנה: 62 הבזק לראייה, רדיוס כפול, מחוות, מלים, גלגול כנגד כשרון הקסם, x3 סיבולת.
תיאור: יוצר הבזק כחול מסנוור באזור המטרה אשר מעורר אותה לזמן מה.

גילוי קסם: גילוי קסם +2, מחוות, מלים, גלגול כנגד כשרון הקסם, עולה סיבולת.

תיאור: ג'אניק רואה חפצים ואזורים קסומים כוזהרים באור כחול. אשליות מאנה: אשליות נגד הראייה והשמיעה, מחוות, מלים, גלגול כנגד כשרון הקסם, x3 סיבולת, התרכזות, זמן נוסף: שלב שלם.

תיאור: יוצר אשליות קטנות שניתן לראות ולשמע.

תכונות: כוח - 10, זריזות - 13, כושר - 13, גוף - 11, תבונה - 23, אנו - 14, נוכחות - 12, מראה - 10.
תכונות מחושבות: הגנה פיזית - 3, הגנה מאנרגיה - 4, מהירות - 3, התחדשות - 3, סיבולת - 26, הלם - 23.
כשרונות חיים וכולם ברמת -8: טיפוס, הסתרה, שיחה, הסקת מסקנות, עזרה ראשונה, רשיון נהיגה, אנגלית.
כשרונות: מעקב -11, התגנבות -11, מקצוע: קוסם במה -12, כשרון קסם -19, שפת קסם, +2 קסמי התקפה, +1 התגוננות מקסמים, פריצת מנעולים -12, התחשפות -11.

מאגר קסם: 40 סיבולת, התחדשות 5 בתור.

קסמים:

כדור מאנה: 66 מפיץ אנרגיה, חודר שריון, פיצוץ, מחוות, מלים, גלגול כנגד כשרון קסם, x2 סיבולת, +1 הגנה מקושר למפץ האנרגיה ובו אותם תחריכות.
תיאור: שלוש טבעות בחולות מופיעות מול ג'אניק, ומעוותות את המציאות מאחוריו ומבאן ה-1, ומהן נורה כדור כחול קדימה אל המטרה, שם הוא נעצר והופך לטבעת מתפשטת הגורמת נזק לכל מי שבא איתה במגע.

היעלמות טעין: היעלמות מחוש הראייה, מחוות, מלים, גלגול כנגד כשרון הקסם, זמן נוסף - שלב שלם.
תיאור: ג'אניק הופך לכחלחל ונעלם תוך מספר שניות.

טבעת מאנה: שדה כוח 4 הגנה פיזית + 4 הגנה מאנרגיה, מוקשה, מחוות, מלים, גלגול כנגד כשרון הקסם, +2 הגנה מקושר לשדה הכוח ובעל אותם חסרונות.



ראש הגילדה שלהם, ולפני שמת הספיק ללמד את שלושת בניו את סודות הקסם וג'אניק הוא הבן הבכור. ג'אניק נחשב לקוסם שמרן העוסק במחקר קסם לשם הקסם ולא למען מטרות אישיות, כמו הקוסמים הצעירים יותר. הוא שונא מוות ולעולם לא ישתמש בקסמיו על מנת להרוג מלבד מקרים נדירים.

על אף חיי הבמה שלו, כלהטוסן וקוסם, ג'אניק שונא וסולד מחיי החברה של ימינו ומשתדל להסתגר עם עצמו. האנשים הקרובים לו ביותר הם שני אחיו הצעירים, אשר חברים גם הם בגילדת



הקסם של ג'אניק. אגב האח הבינוני הוא קוסם-מתים והצעיר אלמנטליסט, אביהם רצה ששלושתם ביחד יכסו את כל שלושת תחומי התמחות הגילדה.

שיחות עם מורגן לה פיי



לב, לעתים מתבלבל הלחש ושולח אתכם למצוא חיות טעשועים של מישהו אחר. יש להצטייד באמצעי זהוי נוספים וידוע על מקרה מצער שבו ליאור ברנע חיפש את האוגרת שלו, מוקה, ומצא בטעות דרקון אדום מזדקן עם כאב שיניים. לא נעים.

לחש שמירה חום
לחש שימושי זה שומר על רמת החום של משקה או מאכל כפי שהייתה בעת הסלת הלחש. מורגן משתמשת בו גם כדי למנוע מנוסחאות המטבח שלה מלהתחמם ולהתפוצץ, מאז התקרית עם עופרת.

מרכיבים: עלה זנגוויל מתפורר ומנוורת שמן. שימו לב, אם תישנו בהסלת הלחש עלול המשקה לקבל תודעה ולדרוש זכויות אזרח וחווה אישית.

לחש ביטול אינטליגנציה
לחש זה ניצר במיוחד כדי להתגבר על אפקט התבונה של הלחש הקודם. לחש זה אינו ממגר ממש את התבונה, אלא רק משכנע את בעל התבונה שהוא לא תבונתי. יש אומרים כי לחש זה הוטל על כל המורים במערכת החינוך.

עכוב שליח פיצה
שחר המאירי, הקוסם הלא-נודד, לימד את מורגן את הלחש הבא הגורם לשליחי פיצה לנסוע במעגלים למשך 64 דקות מעבר לחצי השעה, וכך לקבל תמיד הנחות ופיצות חינם. כשיש גשם יש להכפיל את הזמן.

מרכיבים: זית סורי רפוק ויש כזה דבר, ברצינות ושעון מחוגים. שימו לב, הפיצה נשארת חמה, על אף העיכוב, אלא אם תתקמצן בטיפ ואז היא תתקרר או לחילופין כשמדובר בפיצה עם טונה (איכסו).

צפייה עתידית
למורגן אין סבלנות לחכות לתוכניות המופיעות בבקרוזים בטלוויזיה, לכן לחש זה משדר מיידית את התוכנית הרצויה. מורגן כבר גמרה לראות את כל הסדרה סלסטה.

מרכיבים: שלט ללא כפתור תחנה 4 גיליון משרדים של חברת הכבלים, רצוי קרוע או תלוש. שימו לב, לא עובד על פרקים מספר 72, 73 או 641.

מצא את אלווים
אלווים, החתול של מורגן, הולך לאיבוד בתדירות של אחת לשלוש שניות. הלחש הזה מודיע למורגן היכן הוא נמצא. שחר המאירי גילה כי ניתן לעשות את הלחש על כל חתול, כלב או חיה טעשועים. השם נשאר למרות זאת.

מרכיבים: שיער מהחיה האבודה. שימו פופקורן ענקי.

לחש זה פותח על ידי ערן בן-סער, שגובהו המזערי גורם לכך שהוא רואה בעיקר את החצי העליון של המסך בקולנוע. לחש זה גורם לכל אובייקט מסתיר בין המסך למסך להפוך לשקוף לעיניו של המטיל.

מרכיבים: דלי פופקורן ענקי.





קסם ההתאספות

משחק קלפים בעולם קסום

מאת: ערן בן-סער וליאור ברנע

"הא" אמר ליאור בהרגשת ניצחון ושלף קלף מאלו שהחזיק בידו, הוא סובב מאנה שחורה אחת ומאנה אדומה אחת והוריד את הקלף אל השולחן. היה זה קלף שאיבת חיים. "ועכשיו אסובב עוד שלוש מאנות שחורות, אוריד לך שלוש נקודות חיים ואעלה לעצמי שלוש". ערן חיך בנבונות ושלף קלף ריפוי תוך סיבוב מאנה לבנה, "אני לא מת כל כך בקלות", הוא אמר, "בייחוד לא משום שבתור הזה, הקארמה שהטלתי עליך גוזלת לך ארבעה חיים ומשאירה לך שניים. ואז כמובן אני מסובב מאנה אדומה ומטיל עליך ברק. אתה מת מזה, אגב." ליאור סקר את

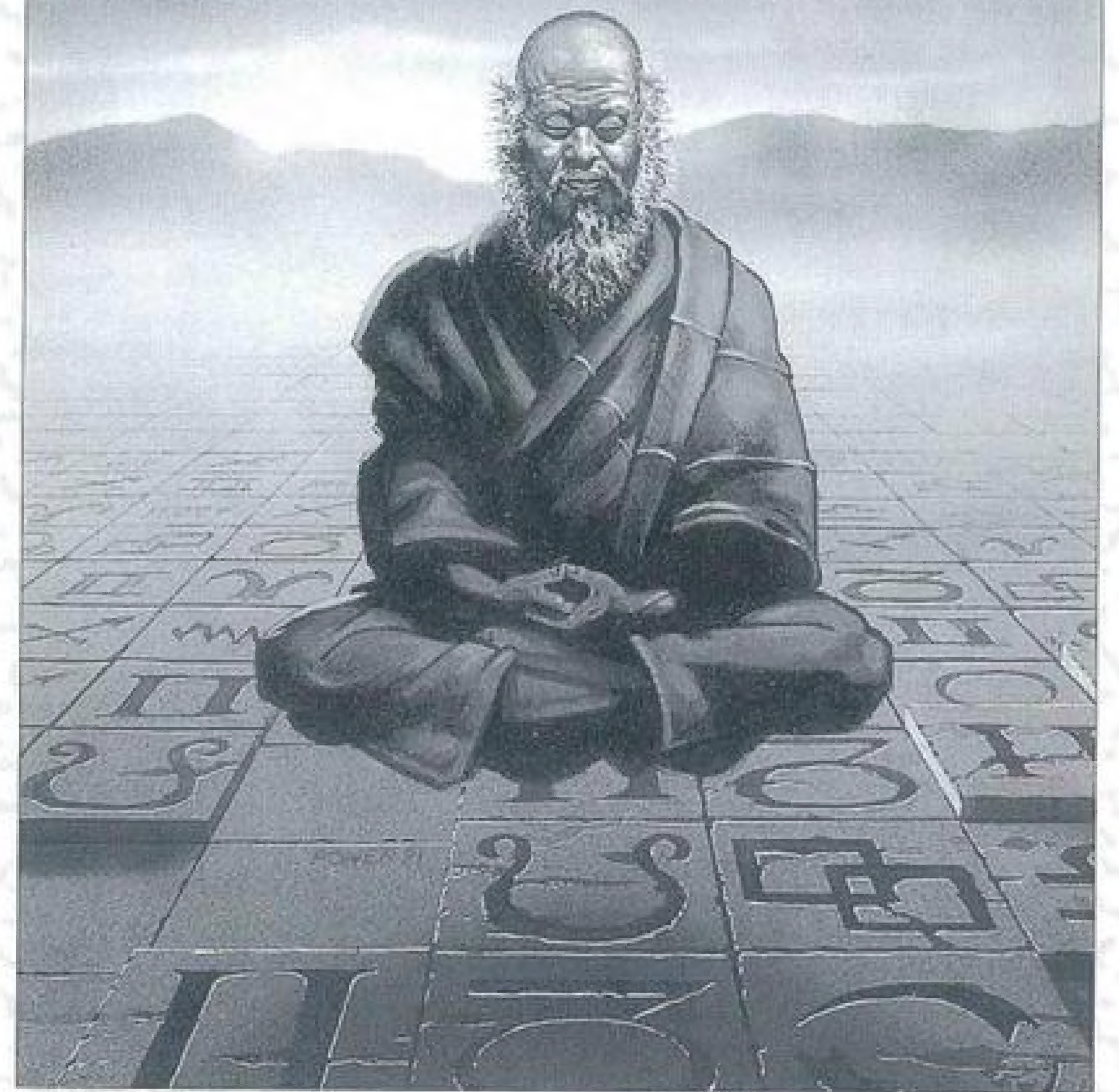
הקלפים שלו ונכנע. "שנשחק שוב?" הציע. MAGIC הינו משחק קלפים חדש מבית היוצר של THE COAST, שנחת לא זמן בארצנו השכוחה. מדובר במשחק המתאר ובעזרת קלפים, כמובן קרבות בין קוסמים בעולם הנקרא דומיניה, בדרך מקורית, מעניינת ומקסימה. כל מי שרוצה לשחק במשחק צריך לקנות ערכת קלפים בסיסית המכילה שישים קלפים, ללמוד את החוקים ולשחק. הרעיון החדש ביותר הוא שחפיסות הקלפים אינן זהות, כל חבילה מכילה קלפים אחרים, חלקם נפוצים וחוזרים על עצמם וחלקם נדירים יותר. כאשר ברצונך לשחק, עליך למצוא

מישהו עם קלפים ולהשתמש בקסמים שלך על מנת להביס אותו. בתחילת המשחק שולף כל שחקן שבעה קלפים מהערימה שלו. ערימת הקלפים נקראת הספרייה שלו, והקלפים שבידו הם הקלפים איתם ניתן לשחק באופן טיורי. במהלך המשחק זורקים קלפים לערימת קלפים מנוצלים הנקראת בית הקברות. ישנם שני סוגים בסיסיים של קלפים, אדמות המשמשות מקור למאנה וקסמים. בכל תור מותר לשחק להניח אדמה אחת על אזור המשחק, ממנה הוא יכול לשאוב מאנה. הטלת קסמים עולה מאנה אותה משיגים על ידי שימוש באדמות. כיצד? בעזרת תהליך הנקרא TAP, פירושו סיבוב של

הקלף על צידו ושימוש ביכולות של הקלף בעת מצב TAP. בתחום האדמות פירוש הדבר, שאיבת נקודת מאנה אל מאגר המאנות של השחקן. ישנם חמישה סוגי אדמות וחמישה סוגי מאנות. אדמת ביצה מפיקה מאנה שחורה, אדמת הרים מפיקה מאנה אדומה, אדמת יערות מפיקה מאנה ירוקה, אדמת אי מפיקה מאנה כחולה ואדמת מישור מאנה לבנה. לאחר שהשחקן מניח מאנה על השולחן (אם יש לו), הוא יכול לעשות TAP לכמה אדמות שהוא צריך על מנת להטיל את לחשיו. המחיר המדויק של כל לחש מצוין בראש הקלף של הלחש. מעשית, מתחיל תור השחקן עוד קודם, כאשר הוא שולף את הקלף העליון של הספרייה שלו, ומצרף אותו לקלפים שבידו ואז עושה UNTAP, כלומר מסובב חזרה את כל הקלפים להם עשה TAP בתור הקודם. בשלב זה ישנם גם לחשים אשר פועלים על השחקן ויש ליישם אותם, למשל, קלף הקארמה של ערן גרם לליאור נקודת נזק לכל קלף אדמת ביצות שעל השולחן בשלב זה. הלחשים עצמם מתחלקים לכמה סוגים, חלקם כלל אינם לחשים. הסוג הראשון הינו כלי קסם, אלו קלפים אשר נשארים פעילים מרגע הטלתם ועד לסוף המשחק, אלא אם שחקן היריב השמיד אותם בדרך כלשהי. הסוג השני הוא יצירי קסם, אלו מפלצות שנוצרו בדרך קסומה ונחשבות הן ליצורים והן לכלי קסם. הסוג השלישי הוא הקסמות, אלו לחשים אשר נשארים פעילים אותם ניתן להטיל על עצמך, על היריב, על מפלצות או על כלי קסם. לחשים אלו נשארים פעילים עד סוף המשחק או עד השמדת היישות עליה הוטלו (ניתן גם להשמיד הקסמות באופן ישיר בעזרת קלפים מיוחדים). עוד סוג הוא הכישופים, אלו לחשים הפעילים רק לתור אחד ואותם ניתן להטיל רק בתור השחקן. זימוגים הם הסוג החמישי של הקלפים, והם למעשה לחשי זימון המזמנים מפלצות לצרכים שונים. מינוטאור, למשל, הוא יצור היכול להגן או להתקיף בעוצמות שונות, יצורים אחרים הם בעלי יכולות נוספות, מרפא יכול "להשיב" נקודות חיים. הסוג השישי הוא הלחשים המיידיים, הוהים במהותם לכישופים אבל ניתן להטיל אותם גם בזמן תור היריב. הסוג האחרון

הוא הכישופים המפריעים, אותם ניתן להטיל כדי להשפיע על לחשי השחקן היריב בזמן הטלתם. הטלת לחשים מכל סוג נעשית על ידי תשלום מאנות על פי מחיר הנקוב בראש הקלף. אבל, כל קלף (חוץ מחפצי קסם ויצירי קסם), מזוהה עם צבע מסוים של מאנות ודורש תשלום של מאנות מהצבע שלו, מלבד אולי תשלום של מספר מאנות נוסף ללא חשיבות לצבע, למשל לחש ברק דורש תשלום של מאנה אדומה אחת, ולכן נחשב לחש אדום (גם צבע הקלף אדום). הערפד דורש תשלום של שתי מאנות שחורות ועוד שלוש מאנות נוספות ללא התחשבות בצבע (דרישה למאנות כאלו נקראת לעתים דרישה למאנות חסרות צבע), לכן הוא נחשב לקלף שחור. לעתים יש צורך לתשלום נוסף על מנת להשתמש בכל כוחות הקלף. למשל, קלף שאיבת חיים דורש הטלת מאנה שחורה ועוד מאנה חסרת צבע. הקלף מציין כי על כל מאנה שחורה נוספת אשר משלם השחקן, תישאב ליריב נקודת חיים ותעבור למטיל המאנה. קלפים אחרים דורשים תשלומים חוזרים, מעגל הגנה מקסם לבן דורש תשלום של מאנה חסרת צבע אחת על מנת לחסום התקפה לבנה אחת (כלומר התקפה שמקורה ביצור או קלף לבן) הגורמת לנזק. ישנם גם יצורים בעלי כוחות מיוחדים הדורשים תשלום נוסף, אלף צייד יכול בתשלום של מאנה ירוקה ומאנה חסרת צבע, לגרום ליצור היריב להישאר במצב TAP (יש לעשות TAP ליצורים על מנת להתקיף אותם, ותיכף נסביר הכול). זה גם דורש לעשות TAP לאלף עצמו, ולכן לא ניתן להתקיף או להגן בעזרתו בעת הפעולה המיוחדת. היצורים מחולקים לשני סוגים, יצורים רגילים ויצורי קיר, קל להבין שהקירות משמשים להגנה בלבד (אם כי ישנם קירות אשר גורמים נזק לתוקף אותם). היצורים מתוארים על ידי שני מאפיינים עיקריים: כוח וקשיחות. הכוח הוא כמות הנזק אותה היצור מסוגל לגרום בהתקפה, והקשיחות היא כמות הנזק אשר הוא יכול לספוג מבלי למות. אם הקשיחות יורדת לאפס או מתחת לזה - היצור מת, אם הכוח יורד לאפס או מתחת לזה - היצור לא יסב נזק כאשר יתקוף או יותקף. יש לשים לב שהיצורים

סובלים ממחלת זימון בתור בו הם מזומנים, והם לא יכולים לעשות שום דבר מלבד להגן. במהלך השלב המרכזי של כל תור יכול השחקן לבצע שלוש פעולות, ששתיים מהן כבר הזכרנו (הורדת קלף אדמה והטלת קסמים). הפעולה השלישית והמרכזית ביותר, היא היכולת לתקוף את היריב בעזרת היצורים ויצורי הקסם שלך. בשלב הראשון על השחקן להכריז עם אילו יצורים הוא מתקיף ולעשות להם TAP. רק יצורים שהיו במצב של UNTAP מסוגלים להתקיף (היצור שנשאר במצב TAP בגלל האלף הצייד לא יוכל לתקוף באותו התור). בשלב השני, השחקן המגן מחליט אילו מן היצורים שלו שנמצאים במצב של UNTAP, יחסמו את היצורים שמתקיפים אותו. לעתים יש מצב שאין אפשרות לחסום את היצור המתקיף, למשל: יצור מעופף יכול להיחסם רק בידי יצור מעופף אחר, ואם לשחקן המגן אין יצורים מעופפים, הוא לא יוכל לחסום את היצור המעופף. לאחר שהשחקן המגן החליט על היצורים שיחסמו, מחשבים את הנזק שנגרם מההתקפה. כל יצור שלא נחסם מוריד לשחקן היריב נקודות חיים (כל שחקן מתחיל עם עשרים נקודות חיים) לפי הכוח שלו. כאשר נחסם יצור בידי יצור אחר, מוריד כל יצור לחברו (אויבו) 2 נקודות חיים לפי הכוח שלו. יצור, שהקשיחות שלו יורדת מתחת לאפס, מת ונשלח לבית הקברות (אלא אם השחקן מצליח לרפא אותו בדרך כלשהי). בשלב האחרון של כל שלב מרפא השחקן את כל היצורים שלא נהרגו במהלך ההתקפה. המשחק נגמר כאשר נקודות החיים של אחד השחקנים יורדות מתחת לאפס, או כאשר אין לו יותר קלפים בספרייה (דבר שלא קורה לעתים קרובות). לסיכום, חברת THE COAST יצרה משחק קלפים מעניין ורב גוני, שדורש מחשבה ותכנון. אנו, ערן וליאור (ומורגן ששלחה לנו מברק בטלפאסיה), ממליצים על המשחק לא רק למי שאוהב משחקי תפקידים, אלא לכל מי שאוהב משחקים בכלל.



למכירה

- ✓ למכירה משחקים חדשים למחשב אמיה, כולם בעטיפה אחת. אי הקופים 2, אינדיאנה ג'ונס במקדש האבוד, יומו של הטנטיקל 1 וזאק מקארקאן. בנוסף לכך אני מוכר משחקים ל-PC, (נורדי) אתגרים, גובלינים 2, האי של דיר מוח, גבריאלי נייט ועוד רבים אחרים גם בגרסת CD-ROM. עמית, 03-493630.
- ✓ למכירה המשחקים הבאים: DUNE 2, DOOM 2, פנטאזי, שבץ גא, איי הדרקון (המקורי) ופיפא סוקר. אביב, 07-517795.
- ✓ למכירה משחקים לסופר גינטנדו אמריקני כולל אריזה, הוראות והכל במצב מצוין ובמחירים זולים. כמו כן, למכירה המכשיר עצמו כולל אקדח 6-משחקים. ניתן גם להחליף משחקים לסופר גינטנדו במשחקים בגרסת CD-ROM. מיקי שירן, 03-6473917.
- ✓ למכירה המשחק מורטל קומבט 2 במחיר של 50 ש"ח. ערן, 04-457297.
- ✓ למכירה משחקי מחשב: יומו של הטנטיקל, סם ומקס, אי הקופים 1+2, DOOM 1+2, ווילי ביימיש, קירנדיה 1+2, FIFA, JAZZ, קינג קוסט 5+6, סים סיטי 2000, לארי 5+6, אינדיאנה ג'ונס, הוגו, הרצון לעוצמה 3 ועוד המון משחקים. דרור, 08-432598, יואל, 08-435972.
- ✓ למכירה תקליטור ל-CD-POWER PC הכולל 470 תוכנות. גיל, 02-914092.
- ✓ למכירה/החלפה משחק לגיים בוי חדש לגמרי מחיר, כולל חוברת הסבר (באנגלית) ואריזה מקורית. איתמר שחר, 04-9835529.
- ✓ למכירה CD-AMIG 32 חדש באריזה כולל משחקים. משה, 02-911469, גיל, 02-914092.
- ✓ למכירה סנה מגה דרייב + 2 ג'ויסטיקים + 7 משחקים. עמית אלק, 03-6058771.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים DOOM 2, מורטל קומבט 2, אלאדין, מלך האריות.

למכירה

- בודד באפילה 2 ותוכנת אנטי וירוס 38. בן בלר, 06-322266 או 06-333873 בשעות 14:40 - 8:00.
- ✓ למכירה מגה דרייב + 2 ג'ויסטיקים + 4 קלטות ובשווי 299 ש"ח כל אחת + מתאם לקלטות אירופאיות ואמריקניות וכל זאת במחיר מפתיע ביותר. ויקטור או סופי, 03-6315920.
- ✓ למכירה סאונד בלאסטר 2.0 או מסך EGA במחירים זולים. דוסי להב, 06-389060.
- ✓ למכירה מגה דרייב + 2 קלטות במחיר 500 ש"ח. דוד, 03-5525190.
- ✓ למכירה מחשב SX 386 + כונן קשיח 120 + כרטיס קול + רמקולים + מארז. כל זאת 550 ש"ח. מיכאל, 03-5348927.
- ✓ למכירה מחשב 386 + סאונד בלאסטר + HD 80 + כונן גדול + כונן קטן + 2 מגה זיכרון + עכבר + מסך ועוד. עידן אבישר, 07-510303.
- ✓ למכירה מחשב XT, מסך EGA ו-20 משחקים ותוכנות במצב מצוין. 03-6732251.
- ✓ למכירה מגה דרייב + 3 קלטות + 2 שלטים + אקדח, כל זאת ב-1500 ש"ח. כמו כן, למכירה שתי יחידות של LOCK ON ב-350 ש"ח. נמרוד כהן, 04-247911.
- ✓ למכירה מחשב DX 386, זיכרון 4MB, כונן דיסק 100MB כולל כרטיס קול וכרטיסי וידאו. אוהד, 07-950691.
- ✓ למכירה מחשב חדש לגמרי 686, נקרא גם P-7, עם 2000 מגה, CD-ROM מהירות משולשת, כרטיס קול, שני כוננים קטנים, וכונן אחד גדול הכולל תוכנות בסיסיות, מודם ועוד. עמית 03-2365471.
- ✓ למכירה סופר גינטנדו + 2 קלטות + 7 קלטות + רובה לייזר + ג'ויסטיק משוכלל. רונן, 03-5715665.
- ✓ למכירה משחקי מחשב חדשים ביותר מכל הסוגים, קוסטים, אסטרטגיה, משחקי תפקידים, סימולטורים ועוד הרבה משחקים וכולם במחירים נוחים מאוד. ירון, 09-546724.
- ✓ למכירה משחקים איכותיים בגרסת CD-ROM. כמו כן, משחקים איכותיים לתקליטונים. כל המשחקים באריזה מקורית כוללים הוראות ופירוט מלאים. אריק, 04-243438.
- ✓ למכירה מחשב AT 286, מארז מיני טאוור, כונן קשיח 120MB, שני כוננים, מסך SVGA, כרטיס קול, רמקולים, מיקרופון, שולחן מחשב ומשחקים ותוכנות. הכל במצב מצוין ובמחיר מציאה. 09-453530.

מעוניינים הצילו

- ✓ למכירה/החלפה משחקים בגרסת CD-ROM: בחזרה לזורק, IRON HEIX, סים סיטי 2000, תקליטור הכולל 4 משחקים מלהיבים ותקליטור נוסף המכיל 3 משחקי ספורט. כמו כן, למכירה במחירים זולים מאוד המשחקים הבאים: פוליס קוסט 4, מסע בין כוכבים 2 - יום הדין, מורטל קומבט 1+2 ועוד הרבה משחקים ותוכנות ל-PC. מירון, 04-9916012.
- ✓ למכירה המשחק BETRAYAL AT KRONDOR מחיר חדש באריזה מקורית. כמו כן, למכירה המשחק הטירה של דיר מוח (מקורי) ב-50 ש"ח. דוד, 02-784649.
- ✓ למכירה משחקים בגרסת LABYRINTH J.M.P CD-ROM, QUANTUM GATE 2, R.T.Z. ו-DRACULA. טמיר כהן, 09-951198.
- ✓ למכירה המשחקים מורטל קומבט ו-MASTER OF MAGIC, לא כולל ציורפי המקשים לקסמים וסיומי משחק. אביב 07-517795.
- ✓ למכירה במחיר הזדמנות או להחלפה, המשחק מורטל קומבט בגרסה המלאה. ארז, 03-5705739.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים, קוסטים אסטרטגיה, פעולה סימולטורים, אלימות והדגמות גרפיות וסאונד בנושאים שונים, ניר אבנר, 03-6427189, יובל עברון, 03-6994966.

הצילו

- ✓ הצילו אני תקוע במשחק לארי 6 בגרסת CD-ROM. איך לפרוץ את הדלת החשמלית שליד הסאונה ואיפה אפשר למצוא את המפתח השוויוני עמית 03-493630.
- ✓ הצילו נתקעתי במשחק פלשבק, איך מבצעים את המשימה הרביעית? מי שיודע, שיתקשר מייד. נועם, 03-5799070.
- ✓ הצילו זקוק לעזרה במשחק קונאן הברברי, היכן נמצא המפתח שנקרא JADE KEY אלעד, 03-311031.
- ✓ הצילו זקוק לעזרה במשחק K.G.B. אביב אהרון, 06-955176.
- ✓ הצילו תקוע במשחקים: אי הקופים, פגיון הדמים וקירנדיה 3. בתמורה אעזור במשחקים: יומו של הטנטיקל ועוד קוסטים שונים. נדב 02-513367, בין השעות 14:00 - 13:00.
- ✓ הצילו זקוק לעזרה במשחק רצח במיאמי, איך עוברים את הקטע במטבח בבית של לו דייל? כמו כן, זקוק לעזרה

מעוניינים הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

משחקי תפקידים

- ✓ מחפשים שהים שמוכן לשחק. כמו כן, חסר לנו שחקן מתחיל באזור רעננה. ישי לביא, 09-421841, 09-453494.
- ✓ מעוניין להתכתב עם שחקני D&D ו-AD&D על רעיונות, מידע, כלים, ספרים, הרפתקאות ועוד. רק לבני 11-13 ובעלי ניסיון של לפחות שנתיים. איתי שחר, 04-9835529.
- ✓ קבוצת D&D מחפשת שחקנים מתחילים בגילאים 12-13 באזור ירושלים. אריה, 02-961914.



- דחופה במשחק גובלינים 3, איך עוברים את השלב בעיר עם החנווני והאלכימאי? וגם במשחק גובלינים 2, איך עוברים את הקטע של הטירה כל מי שיכול לעזור מוזמן להתקשר. מתן בר, 06-388463.
- ✓ הצילו זקוק לעזרה במשחקים בודד באפילה 2, מורטל קומבט 2, QUARANTINE. בן בלר, 06-333873.
- ✓ הצילו תקוע במשחק שרלוק הולמס, מה עושים כדי להגיע לביילארד. בתמורה אעזור בקוסטים אחרים. כמו כן, זקוק לעזרה במשחק רצח במיאמי, מה עושים כדי לעבור את גלגל המזלות בסלון של המפקח. בתמורה אעזור במשחקים אחרים. דניאל, 02-434359.
- ✓ הצילו זקוק לעזרה במשחק זילארד ובסוד האפל של יערות העד. בתמורה אעזור בקוסטים שונים אחרים. 09-504881.
- ✓ הצילו זקוק דחוף לעזרה במשחק גובלינים 3, מי שיודע איך לוקחים את תיק הכשפים כשאתה משחק למען אהובתך. מור הרמן, 06-565616, לא בשישי שבת.

מעוניינים

- ✓ מעוניין לקנות או להחליף את המשחק "הרצון לעוצמה 2". רון, 09-504881.
- ✓ מעוניין להחליף את ספרי הכישוף מספר 9 ו-10 במצב מעולה, כמו כן, מעוניין להחליף את הזאב הבודד מספר 1 תמורת רומח הדרקון במצב טוב. איתי שחר, 04-9835529.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחקים DUNE 3, WING COMMANDER 3 והרפתקה קטנה גדולה. בן בלר, 06-333873, בצהריים.
- ✓ מעוניין להחליף תקליטורים בגרסת CD-ROM עם נערים באזור הקריות. ערן, 04-457297.
- ✓ מעוניין לקנות סאונד בלאסטר MCD 16 ב-300 ש"ח. 03-9668683.



**דרך מיוחדת, נוחה ומעששת
ללימוד מיומנויות קריאה, כתיבה, האזנה
ודיבור באמצעות המחשב.**



נותנת לך יותר מכל חוכמת לימוד אחרת

- + למד אנגלית בקצב שלך
- + הקלט את קולך והאזן לו בדו-שיח עם המחשב
- + האזן להדגמת הניגון נכון על ידי דוברי אנגלית
- + השתמש בכל עת במילון דו-לשוני מדויק
- + היעזר בספר התחביר הדו-לשוני המאריך, המלווה בקטעי הנפשה
- + צפה בקטעי וידאו בתנועה מלאה



- + קטע לביקור בערים דוברות אנגלית
- + טייל ברחובות הערים וקבל מידע כללי ממדריך הטיוולים אודות המקום
- + היפגש ושוחח עם דמויות מרתקות דוברות אנגלית
- + התמודד נגד השעון בפתרון כתב חידה בהרפתקה מעניינת

כשתים את אנגליתך

- + תדע אלפי מילים חדשות
- + תוכל להבין שיחות מורכבות
- + תוכל להביע רעיונות רדוע במגוון נושאים שונים
- + תוכל לכתוב מכתבים רשמיים, דו"חות ומכתבים
- + תוכל להבין טקסטים כתובים ומגוונים
- + תוכל לחקור מידע ולפתור בעיות



פותחה על ידי אדיוסופט-החברה הישראלית
המשוקקת את מוצריה לעשרות מדינות בעולם,
בשיתוף פעולה עם טובי המומחים לחוראת חשפה האנגלית.



שיווק באג מולטימדיה בע"מ
כנת 13 בני-ברק טל: 03-5794711

© 1995 כל הזכויות שמורות לאדיוסופט בע"מ



חומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



התנועה
לשימור
מסמכים
בישראל

shimur.net